

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *ROLE-PLAYING GAME (RPG) MAKER XP*
UNTUK PEMBELAJARAN PEMAHAMAN STRUKTUR BAHASA
BAGI SISWA KELAS IX SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



oleh

**Wahyu Nur Sufiyati
NIM 08201241038**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul berjudul *Pemanfaatan Role-Playing Game (RPG) Maker XP sebagai Media Pembelajaran Latihan Soal Menyunting Bahasa Karangan untuk Meningkatkan Kemampuan Menyunting Bahasa Karangan Siswa Kelas IX Sekolah Menengah Pertama* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 28 Desember 2012

Pembimbing I

Prof. Dr. Suhardi

NIP 19540821 198003 1 003

Yogyakarta, Desember 2012

Pembimbing II

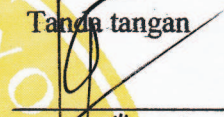



Ari Kusmiatun, M.Hum.

NIP 19780715 200112 2 002

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Role-Playing Game (RPG) Maker XP untuk Pembelajaran Pemahaman Struktur Bahasa bagi Siswa Kelas IX Sekolah Menengah Pertama* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 21 Januari 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Dr. Kastam Syamsi, M.Ed.	Ketua Penguji		Maret 2013
Ari Kusmiatun, M.Hum.	Sekretaris Penguji		15 Maret 2013
Dra. St. Nurbaya, M.Si., M.Hum.	Penguji Utama		15 Maret 2013
Prof. Dr. Suhardi	Penguji Pendamping		15 Maret 2013

Yogyakarta, Maret 2013

Fakultas Bahasa dan seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Zamzani, M.Pd.

NIP 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya.

Nama : Wahyu Nur Sufiyati

NIM : 08201241038

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis orang lain, kecuali sebagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, Maret 2013

Penulis,



Wahyu Nur Sufiyati

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Swt. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Rasulullah Muhammad Saw. Penulisan skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Role-Playing Game (RPG) Maker XP untuk Pembelajaran Pemahaman Struktur Bahasa bagi Siswa Kelas IX Sekolah Menengah Pertama* dapat terselesaikan karena adanya bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, saya sampaikan terima kasih kepada Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, dan Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan kesempatan dan berbagai kemudahan kepada saya.

Rasa hormat, terima kasih, dan penghargaan yang setinggi-tingginya saya sampaikan kepada kedua pembimbing, yaitu Bapak Prof. Dr. Suhardi, M.Pd. dan Ibu Ari Kusmiatun, M.Hum. yang penuh kesabaran dan kearifan telah memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan tidak henti-henti di sela kesibukannya.

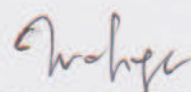
Rasa cinta dan terima kasih disampaikan kepada bapak saya, Pak Juahir, dan ibu saya, Mak Suharti. Rasa sayang disampaikan kepada kakak saya, Rosmul Chadiq, dan adik saya, Muhammad Rizqi Zulfikar.

Ungkapan terima kasih disampaikan kepada Slamet Kurniawan, S.Kom, suami saya. Ungkapan terima kasih juga disampaikan kepada Arapa Effendi, Agung Amirudin, Taufiq Hidayat Nazar, dan Ahmad Nazar Fauzi. Terima kasih juga dihaturkan kepada teman-teman seperjuangan PBSI K 2008, keluarga besar Fonisspa, SPA Yogyakarta, dan anak-anak TPA Al-Huda Pelemkecut.

Akhirnya, disampaikan semoga karya sederhana ini bisa bermanfaat. Penulis menyadari bahwa karya ini jauh dari kata sempurna, maka kritik dan saran yang membangun dari pembaca sekalian diharapkan demi pencapaian yang lebih baik.

Yogyakarta, Maret 2013

Penulis,



Wahyu Nur Sufiyati

MOTTO

“Sakinah, mawaddah, wa rahmah”

**“TENANG bersama Allah
BAHAGIA bersama sesama
DAMAI bersama diri sendiri”**

(Ustad Syatori Abdurrauf, 2012)

PERSEMBAHAN

Karya sederhana ini, saya persembahkan untuk:

1. orang tua tercinta, Bapak Juahir dan Ibu Suharti,
2. kakak dan adik tercinta, Murni Asih, Rosmul Chadiq, dan Muhammad Rizqi Zulfikar,
3. suami tercinta, Slamet Kurniawan, dan
4. anak-anak tersayang, Hidayat Ishaq, Hammaam Abdurrahman, dan Harits Abdullah.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Swt. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Rasulullah Muhammad Saw. Penulisan skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Role-Playing Game (RPG) Maker XP untuk Pembelajaran Pemahaman Struktur Bahasa bagi Siswa Kelas IX Sekolah Menengah Pertama* dapat terselesaikan karena adanya bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, saya sampaikan terima kasih kepada Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, dan Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan kesempatan dan berbagai kemudahan kepada saya.

Rasa hormat, terima kasih, dan penghargaan yang setinggi-tingginya saya sampaikan kepada kedua pembimbing, yaitu Bapak Prof. Dr. Suhardi, M.Pd. dan Ibu Ari Kusmiatun, M.Hum. yang penuh kesabaran dan kearifan telah memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan tidak henti-henti di sela kesibukannya.

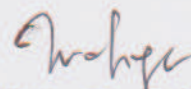
Rasa cinta dan terima kasih disampaikan kepada bapak saya, Pak Juahir, dan ibu saya, Mak Suharti. Rasa sayang disampaikan kepada kakak saya, Rosmul Chadiq, dan adik saya, Muhammad Rizqi Zulfikar.

Ungkapan terima kasih disampaikan kepada Slamet Kurniawan, S.Kom, suami saya. Ungkapan terima kasih juga disampaikan kepada Arapa Effendi, Agung Amirudin, Taufiq Hidayat Nazar, dan Ahmad Nazar Fauzi. Terima kasih juga dihaturkan kepada teman-teman seperjuangan PBSI K 2008, keluarga besar Fonisspa, SPA Yogyakarta, dan anak-anak TPA Al-Huda Pelemkecut.

Akhirnya, disampaikan semoga karya sederhana ini bisa bermanfaat. Penulis menyadari bahwa karya ini jauh dari kata sempurna, maka kritik dan saran yang membangun dari pembaca sekalian diharapkan demi pencapaian yang lebih baik.

Yogyakarta, Maret 2013

Penulis,



Wahyu Nur Sufiyati

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pemahaman struktur bahasa adalah salah satu kegiatan berbahasa Indonesia yang cukup bisa dianggap penting. Seseorang harus memahami struktur bahasa terlebih dahulu agar bisa menggunakan bahasa tersebut dengan baik. Pemahaman struktur bahasa diajarkan dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Namun, masih banyak ditemui siswa yang belum memahami struktur bahasa dengan baik.

Sejauh ini, media pembelajaran pemahaman struktur bahasa hanya berupa teks tertulis. Belum banyak media pembelajaran yang khusus dibuat untuk pembelajaran pemahaman struktur bahasa. Hal ini menjadi inspirasi untuk membuat terobosan baru dalam pembelajaran pemahaman struktur bahasa yang menyenangkan bagi siswa. Salah satu alternatif pilihan adalah membuat *game* menggunakan *Role-Playing Game (RPG) Maker XP* yang berisi latihan soal mengenai struktur bahasa.

Role-Playing Game (RPG) Maker XP dipilih karena *RPG Maker XP* adalah salah satu perangkat lunak yang digunakan untuk membuat *game* bergenre *RPG*. *RPG Maker XP* dirancang untuk bisa dioperasikan oleh pembuat *game* profesional maupun amatir karena *RPG Maker XP* menggunakan *graphical user interface (GUI)* dan bahasa pemrograman yang telah disederhanakan. Perangkat lunak ini menyediakan beberapa pilihan *setting* yang bisa dipilih sesuai kebutuhan pembuat *game*. Setiap *setting* mempunyai beberapa *tiles*, yaitu potongan-potongan gambar yang bisa di-*drag* ke lembar kerja untuk membuat gambar *setting* sesuai kebutuhan.

Game ini memungkinkan adanya dialog panjang dan dialog singkat berupa pilihan. Dialog panjang tersebut bisa dimanfaatkan untuk menulis soal, sedangkan dialog singkat bisa dimanfaatkan untuk menuliskan alternatif jawaban untuk soal pilihan ganda. Selain dialog, perangkat lunak ini memungkinkan pengetikan angka menggunakan tombol arah pada papan ketik untuk soal-soal yang jawabannya berupa angka. Dalam bahasa Indonesia, fitur ini bisa dimanfaatkan untuk soal penyusunan kata menjadi kalimat, kalimat menjadi paragraf, atau kalimat petunjuk yang diacak menjadi petunjuk yang runtut. Fitur-fitur dalam *RPG Maker XP* tersebut memungkinkan perangkat lunak ini untuk bisa dimanfaatkan untuk membuat *game* edukasi yang berisi latihan soal-soal pemahaman struktur bahasa.

Game dipilih karena *game* merupakan sesuatu yang menyenangkan dan dekat dengan anak didik. Tidak terkecuali anak SMP. Bahkan, menurut salah seorang operator *game online*, mayoritas pengunjung *game online* adalah anak SMP.

Usia anak SMP antara 12 hingga 15 tahun, dalam sudut pandang psikologi, usia ini termasuk dalam masa remaja manusia. Masa remaja ditinjau dari rentang kehidupan manusia merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Hurlock (melalui Izatty, 2008) menyatakan awal masa remaja berlangsung kira-kira dari tiga belas tahun sampai enam belas tahun atau tujuh belas tahun, dan masa akhir remaja bermula dari usia enam belas tahun atau tujuh belas tahun sampai delapan belas tahun.

Remaja mempunyai ciri-ciri khusus, antara lain: mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, mencari jati diri, senang mencoba hal yang baru, mudah jenuh, dan lain-lain. Ciri-ciri khusus inilah yang memungkinkan remaja menjadi penggemar bahkan pecandu *game*.

Soal-soal yang akan digunakan dalam *game* ini diambil dari soal-soal ujian nasional beberapa tahun sebelumnya dan soal-soal latihan di beberapa buku paket bahasa Indonesia SMP dan buku sekolah elektronik bahasa Indonesia SMP dengan pengubahan seperlunya disesuaikan dengan kapasitas karakter yang bisa ditampilkan dalam layar dialog *game RPG Maker XP*, alur cerita *game*, dan misi *game*.

Penggunaan *game* edukasi ini bertujuan untuk menjembatani kebutuhan alamiah mereka sebagai remaja dengan kewajiban mereka sebagai pelajar. *Game* ini diharapkan mampu menjadi alternatif belajar siswa agar terbiasa berlatih soal-soal struktur bahasa Indonesia sehingga meningkatkan pemahaman struktur bahasa Indonesia mereka.

B. Identifikasi Masalah

Pada penelitian ini masalah-masalah diidentifikasi sebagai berikut.

1. Pemahaman struktur bahasa siswa SMP kurang.
2. Media latihan soal bahasa Indonesia khususnya untuk pemahaman struktur bahasa kurang.
3. Anak usia SMP mudah jenuh dan cenderung senang mencoba hal yang baru.

C. Batasan Masalah

Berdasar pada identifikasi masalah, muncul banyak permasalahan yang harus diselesaikan. Agar penelitian ini lebih terfokus, terarah, dan mendalam, maka penelitian ini mengutamakan permasalahan yang dianggap penting. Oleh karena itu, penulis membatasi pada permasalahan kurangnya media latihan soal pemahaman struktur bahasa yang digunakan oleh guru. Penelitian ini hanya difokuskan pada pengembangan media pembelajaran latihan soal pemahaman struktur bahasa dalam bentuk *game* bergenre *RPG* dengan *RPG Maker XP* untuk siswa kelas IX SMP. Selain itu, penelitian ini hanya difokuskan pada layak tidaknya pembelajaran dalam bentuk *game* bergenre *RPG* yang dikembangkan untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan sebelumnya, terdapat beberapa rumusan masalah yang muncul. Rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran latihan soal pemahaman struktur bahasa dalam bentuk *game* bergenre *RPG* dengan *RPG Maker XP* untuk siswa kelas IX SMP?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran bahasa Indonesia yang dibuat untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. mengembangkan media pembelajaran latihan soal pemahaman struktur bahasa dalam bentuk *game* bergenre *RPG* dengan *RPG Maker XP* untuk siswa kelas IX SMP, dan
2. mengetahui kelayakan media pembelajaran bahasa Indonesia yang dibuat untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat secara praktis dan teoretis sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis
 - a. Penelitian ini diharapkan bisa menambah khasanah tentang penggunaan media pembelajaran berbasis *game RPG*.
 - b. Penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan untuk penelitian lebih lanjut yang berkaitan dengan pemanfaatan *RPG Maker XP* dalam pembuatan *game* edukasi dan untuk pengembangan media pembelajaran bagi guru mata pelajaran bahasa Indonesia.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi siswa

Siswa mendapat media serta bahan belajar mata pelajaran bahasa Indonesia yang menyenangkan sehingga diharapkan prestasi belajar bahasa Indonesia mereka meningkat.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan di sekolah baik pada jam pelajaran maupun pada jam tambahan.

c. Bagi Sekolah dan Penentu Kebijakan Bidang Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi masukan dalam penyusunan kebijakan pengembangan media pembelajaran dan penyediaan fasilitas untuk mata pelajaran bahasa Indonesia pada khususnya dan mata pelajaran lain pada umumnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

a. Media *Role-Playing Game (RPG) Maker XP*

Role-Playing Game (RPG) Maker XP adalah salah satu perangkat lunak yang digunakan untuk membuat *game RPG*. *RPG Maker XP* menyediakan beberapa pilihan *setting* yang bisa dipilih sesuai kebutuhan pembuat *game*. Setiap *setting* mempunyai beberapa *tiles*, yaitu potongan-potongan gambar yang bisa di-*drag* ke lembar kerja untuk membuat gambar *setting* sesuai kebutuhan. *RPG Maker XP* menurut Permata (2007: 5) adalah perangkat lunak untuk mendesain dan membuat *game* bergenre *RPG* pada *personal computer (PC)* dengan atau tanpa keahlian pemrograman karena *game* ini menggunakan *graphical user interface (GUI)* dan bahasa pemrograman yang telah disederhanakan sehingga mudah untuk digunakan dan dimengerti oleh seorang pembuat *game* pemula.

Perangkat lunak ini telah menyediakan *run time package standard (RTP-standard)* yang berisi gambar-gambar yang diperlukan, *background music (BGM)* atau lagu latar, dan *sound effect* (efek suara) yang bisa digunakan untuk mendesain *game RPG*. Perangkat lunak ini juga memungkinkan kita untuk mengimpor gambar maupun suara yang telah kita buat sendiri sehingga *game* yang kita buat lebih terkesan original.

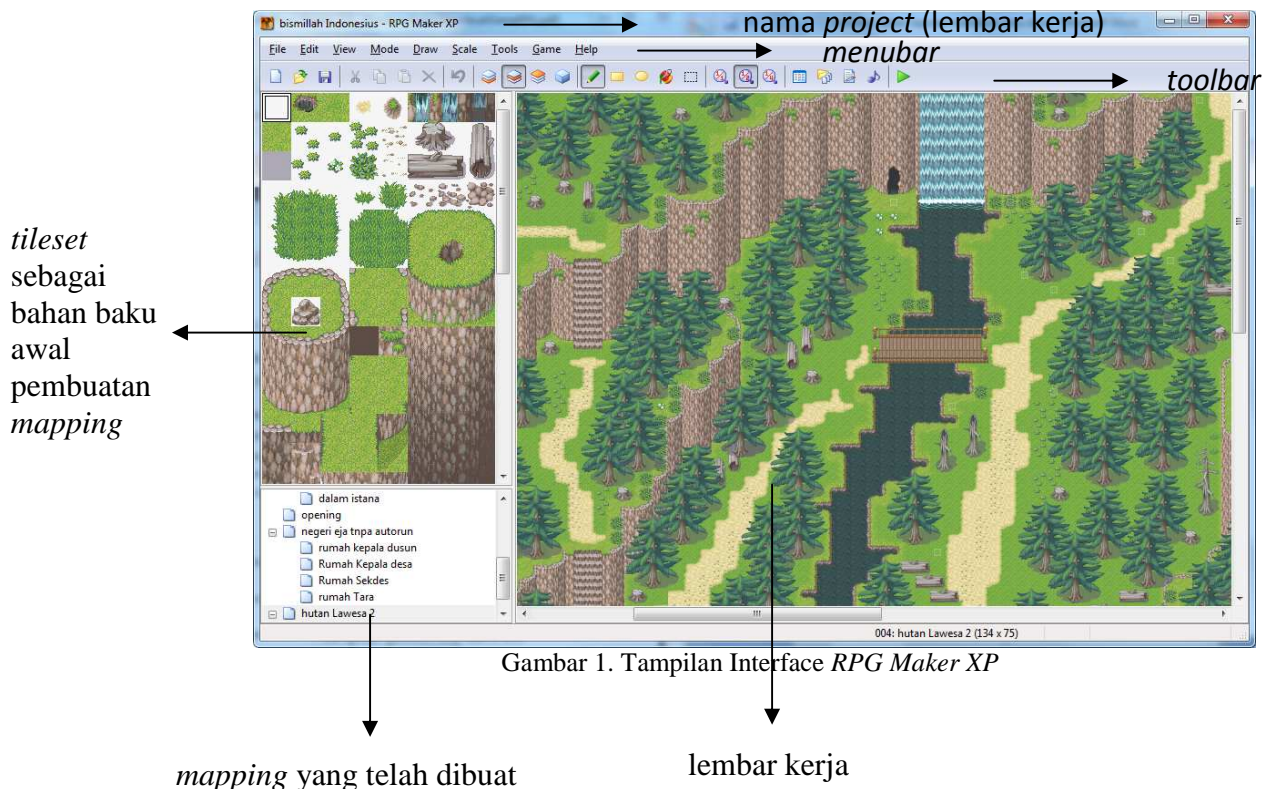
Jadi, *RPG Maker XP* adalah sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat *game* bergenre *RPG* yang dirancang untuk bisa dioperasikan oleh pembuat *game* profesional maupun amatir karena *RPG Maker XP* menggunakan *graphical user interface (GUI)* dan bahasa pemrograman yang telah disederhanakan.

Spesifikasi sistem minimal yang diperlukan oleh *RPG Maker XP* sebagai berikut.

<i>Operating System (SO)</i>	Windows 98/98 SE/ Me/ 2000 /XP/2007
<i>Central Processing Unit (CPU)</i>	Intel Pentium 4 1.5GHz
RAM	256 MB
<i>video card</i>	minimal resolusi 1024x768
<i>harddisk</i>	500 MB

1) *Interface RPG Maker XP*

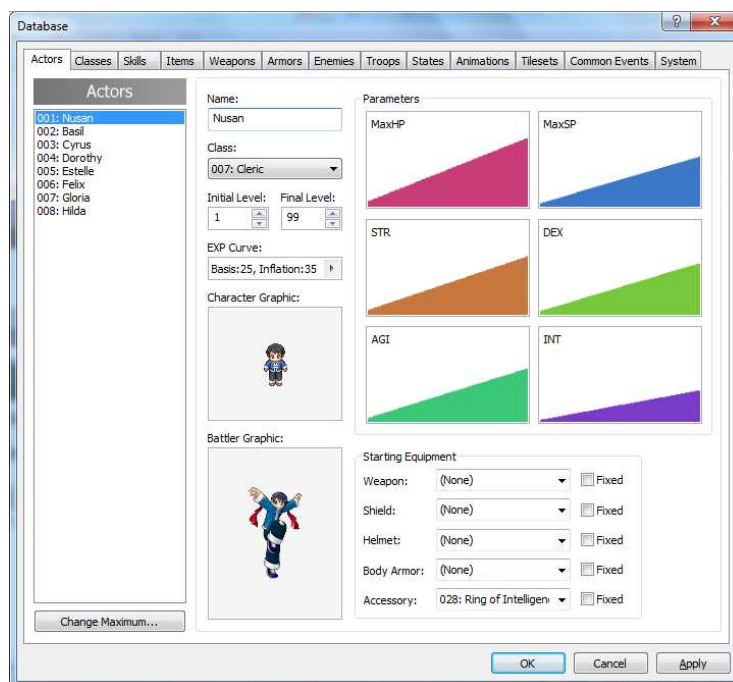
Interface adalah perangkat kerja yang bisa digunakan dalam membuat *game* menggunakan *RPG Maker XP*. Tampilan *interface RPG Maker XP* sebagai berikut.



2) *Database RPG Maker XP*

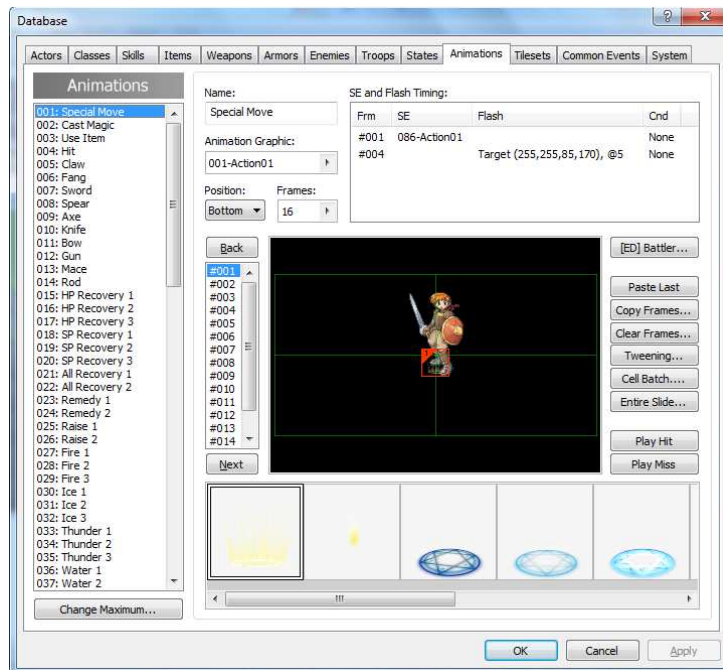
Database merupakan *tempat* kumpulan data dari elemen *game* yang dibuat. Penguasaan *database* sangat diperlukan dalam membuat *game* sesuai dengan tujuan pembuatan *game*. *Database* yang perlu diperhatikan dalam pembuatan *game* ini hanya *database actors*, *database animations*, *database tilesets*, dan *database system*.

Database actors digunakan untuk mengatur aktor yang akan digunakan sebagai aktor dalam *game RPG IndoneSius*. Karena *game* ini bukan *game* perang, maka karakter aktor yang dipilih adalah karakter dengan kelas cleric (pegawai), tampilan grafiknya adalah anak-anak dengan pakaian sehari-hari (bukan pakaian perang) dan tidak mempunyai senjata apapun.



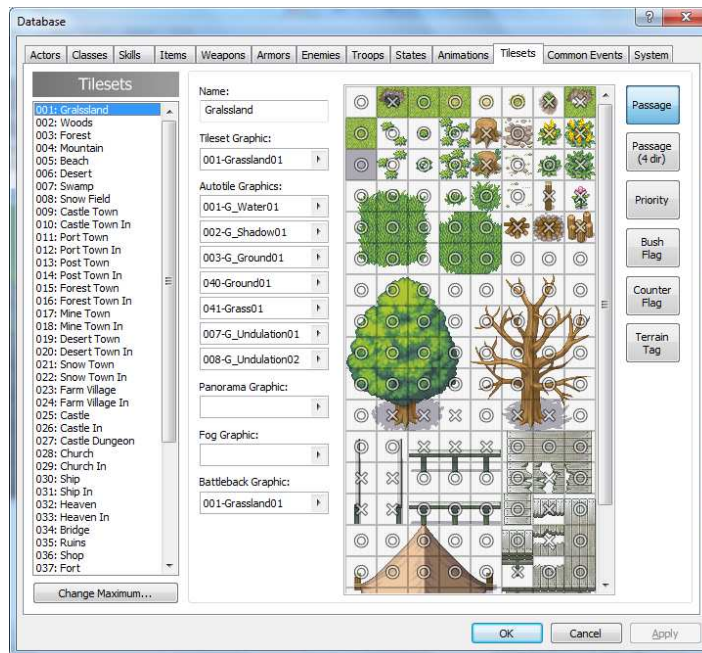
Gambar 2. Tampilan *Database Actors*

Database animations digunakan untuk mengatur animasi, dalam *game* ini animasi hanya digunakan untuk memberi keterangan jawaban yang dipilih dipilih benar atau salah. Jika jawaban benar, animasi yang muncul adalah *sword-skill 2*. Jika jawaban salah, animasi yang muncul adalah *mute*.



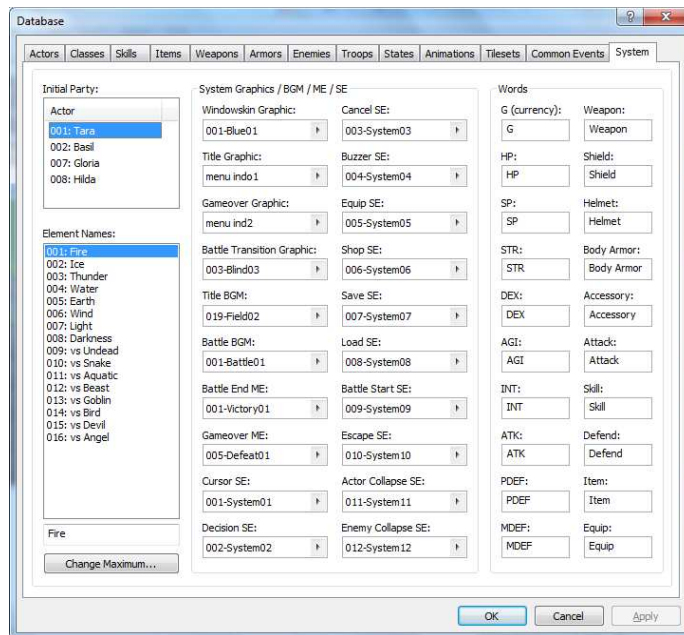
Gambar 3. Tampilan *Database Animations*

Database tilesets digunakan untuk mengatur mana *tile* yang bisa dilewati oleh pemain dan mana yang tidak bisa dilewati oleh pemain. *Tile* yang bisa dilewati antara lain: *tile* tanah, *tile* lantai rumah, *tile* rumput, *tile* pasir, dan sebagainya. Contoh *tile* yang tidak bisa dilewati antara lain: *tile* dinding rumah, *tile* air, *tile* perabot rumah, *tile* dinding bukit, dan sebagainya. Pengaturan *tile* ini membutuhkan ketelitian dan kecermatan untuk mencegah adanya ketidaklogisan dalam *game*, misalnya pemain dapat melewati dinding rumah seperti melewati tanah.



Gambar 4. Tampilan *Database Tilesets*

Database system digunakan untuk mengatur komponen grafis yang akan digunakan dalam *game* yang dibuat. Komponen grafis tersebut meliputi gambar tampilan awal *game*, gambar tampilan akhir *game* (*game over*), musik pembuka *game*, musik latar *game*, musik penutup *game*, dan sebagainya.

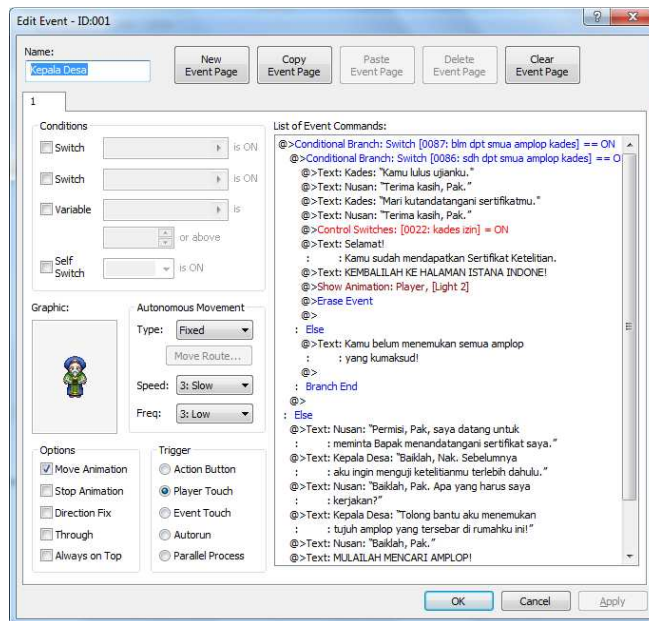


Gambar 5. Tampilan Database System

3) *Event RPG Maker XP*

Event adalah salah satu elemen pokok dari *game RPG*. Penguasaan *event* sangat diperlukan untuk membuat *game* bergenre ini. *Event* dalam *RPG Maker XP* terdiri atas dua *event*, yaitu *event map* dan *event command*.

Event map adalah *event* yang terjadi pada *map*. *Event* ini bisa dibuat dengan cara mengklik dua kali pada *map* yang akan menjadi tempat terjadi *event* tersebut. Perintah-perintah untuk *event map* diatur menggunakan *event command*. *Event command* berisi perintah untuk melakukan *event*.

Gambar 6. Lembar Kerja *Event Map*Gambar 7. Perintah-perintah *Event Command*

b. Struktur Bahasa

Struktur bahasa atau tata bahasa atau sintaksis menurut Ramlan (melalui Suhardi, 2008: 32) adalah ilmu bahasa yang membicarakan seluk-beluk wanaca, kalimat, klausa, dan frasa. Sedangkan menurut Suhardi (2008: 33), sintaksis adalah cabang ilmu bahasa yang membicarakan seluk-beluk konstruksi sintaksis yang berupa frasa, klausa, dan kalimat.

Struktur bahasa mengkaji kaidah pengaturan hubungan antara kata dengan kata, atau antara kata dengan satuan yang lebih besar, atau antara satuan-satuan yang lebih besar tersebut dalam bahasa. Selain berkaitan dengan kata, struktur bahasa dalam kalimat tertulis mempunyai kaitan dengan pedoman ejaan, khususnya dalam penulisan huruf kapital, pemakaian tanda titik, tanda tanya, tanda koma, tanda titik dua, dan tanda seru (Suhardi, 2008: 21). Oleh karena itu, dalam penelitian ini, bagian struktur bahasa yang akan dibahas adalah ejaan, kata, dan kalimat.

1) Ejaan

Ejaan menurut KBBI (2008: 395) adalah kaidah cara menggambarkan bunyi dalam bentuk tulisan (huruf) serta penggunaan tanda baca. Ejaan meliputi penggunaan huruf, penggunaan huruf kapital, penulisan kata, penulisan unsur serapan, penggunaan tanda baca, penulisan istilah, dan pemenggalan kata.. Penggunaan tanda baca meliputi: tanda titik (.), tanda koma (,), tanda titik koma (;), tanda titik dua (:), tanda hubung (-), tanda pisah (—), tanda garis bawah (_), tanda elipsis (...), tanda tanya (?), tanda seru (!), tanda kurung ((...)), tanda kurung siku ([...]), tanda kurung lancip (<...>),

tanda kurung kurawal ({...}), tanda kurung ganda («...»), tanda petik ("..."), tanda petik tunggal ('...'), tanda ulang (...2), tanda garis miring (/), tanda garis miring terbalik (\), dan tanda penyingkat (apostrof)(`)(').

Dalam game ini, soal-soal mengenai ejaan meliputi penggunaan huruf, penggunaan huruf kapital, penulisan kata, penulisan unsur serapan, penggunaan tanda baca, penulisan istilah, dan pemenggalan kata. Soal-soal mengenai penggunaan tanda baca hanya meliputi: tanda titik (.), tanda koma (,), tanda titik koma (;), tanda titik dua (:), tanda hubung (-), tanda pisah (—), tanda garis bawah (_), tanda elipsis (...), tanda tanya (?), dan tanda seru (!).

2) Kata

Kata adalah sederetan huruf yang diapit dua spasi dan mempunyai arti. Menurut Bloomfield (melalui Chaer, 1994:163), “kata adalah satuan bebas terkecil (a minimal free form).” Contoh kata, kumbang, hinggap, dan bunga. Kata menurut KBBI (2008: 710) unsur bahasa yang diucapkan atau dituliskan yang merupakan perwujudan kesatuan perasaan dan pikiran yang dapat digunakan dalam berbahasa; ujar; bicara; satuan (unsur) bahasa yang terkecil yang dapat diujarkan sebagai bentuk yang bebas; satuan (unsur) bahasa yang berupa morfem bebas. Dalam game ini, soal mengenai kata meliputi pilihan kata, penggunaan sinonim, antonim, homonim, homofon, dan homograf.

3) **Kalimat**

Kalimat adalah suatu kumpulan atau rangkaian kata yang mengandung pengertian dan menyatakan pikiran yang lengkap (Alisjahbana, 1949). Kalimat menurut Kridalaksana adalah satuan bahasa yang secara relatif berdiri sendiri, mempunyai pola intonasi final, dan baik secara aktual maupun potensial terdiri dari klausa (melalui Suhardi, 2008: 80).

Kalimat menurut Alwi (1998: 311) adalah satuan bahasa terkecil, dalam wujud lisan atau tulisan, yang mengungkapkan pikiran yang utuh. Dalam wujud lisan, kalimat diucapkan dengan suara naik-turun dan keras-lembut, disela jeda, dan diakhiri dengan intonasi akhir yang diikuti oleh kesenyapan yang mencegah terjadinya perpaduan atau asimilasi bunyi atau proses fonologis lainnya. Dalam wujud tulisan berhuruf latin, kalimat dimulai dengan huruf kapital dan diakhiri dengan tanda titik (.), tanda tanya (?), atau tanda seru (!); sementara itu, di dalamnya disertakan pula berbagai tanda baca, seperti koma (,), titik dua (:), tanda pisah (-), dan spasi. Tanda titik, tanda tanya, dan tanda seru sepadan dengan intonasi akhir, sedangkan tanda baca lain sepadan dengan jeda. Spasi yang mengakhiri tanda titik, tanda tanya, dan tanda seru melambangkan kesenyapan.

Dalam game ini, soal-soal mengenai kalimat lebih fokus kepada kalimat efektif. Kalimat efektif adalah kalimat yang memiliki kemampuan untuk menimbulkan kembali gagasan-gagasan pada pikiran pendengar atau pembaca seperti apa yang ada dalam pikiran pembicara atau penulis (Nina, 2012: 9)..

c. Pemanfaatan *Role-Playing Game (RPG) Maker XP* sebagai Media Pembelajaran Latihan Soal Pemahaman Struktur Bahasa

RPG Maker XP tidak hanya dimanfaatkan dalam pembuatan *game* hiburan saja. Beberapa pihak telah memanfaatkan perangkat lunak ini untuk membuat *game* edukasi sebagai media pembelajaran.

Pada umumnya, *game* dirancang dalam bentuk petualangan tokoh-tokohnya yang memuat peperangan atau perkelahian memperebutkan sesuatu. Untuk naik ke level berikutnya pemain harus mengalahkan lawannya terlebih dahulu. Namun, dalam *game* edukasi, pemain dapat naik *level* apabila bisa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh tokoh lain dengan benar. Pertanyaan-pertanyaan itu disajikan dalam bentuk teks yang ditampilkan di layar *game*.

Game ini memungkinkan adanya dialog panjang dan dialog singkat berupa pilihan. Dialog panjang tersebut bisa dimanfaatkan untuk menulis soal, sedangkan dialog singkat bisa dimanfaatkan untuk menuliskan alternatif jawaban untuk soal pilihan ganda. Selain dialog, perangkat lunak ini memungkinkan pengetikan angka menggunakan tombol arah pada papan ketik, misalnya menekan tanda panah *up* sekali untuk mengetik angka satu, menekan tanda panah *up* dua kali untuk mengetik angka dua, dan seterusnya hingga maksimal angka sembilan. Fitur ini digunakan untuk soal yang jawabannya berupa angka tertentu.

Untuk soal bahasa Indonesia, fitur ini bisa dimanfaatkan untuk soal penyusunan kata menjadi kalimat, kalimat menjadi paragraf, atau kalimat petunjuk yang diacak menjadi petunjuk yang runtut. Fitur-fitur dalam *RPG Maker XP* tersebut memungkinkan perangkat lunak ini untuk bisa dimanfaatkan untuk

membuat *game* edukasi yang berisi latihan soal-soal bahasa Indonesia. Soal-soal dalam *game* disajikan dalam dua bentuk, yaitu soal pilihan ganda dan soal dengan jawaban yang berupa ketikan angka (menggunakan tanda panah).

d. Soal-soal dalam *Game*

Game ini berisi soal-soal bahasa Indonesia berdasarkan standar kompetensi (SK) mengungkapkan informasi dalam bentuk iklan baris, resensi, dan karangan dan kompetensi dasar (KD) menyunting karangan dengan berpedoman pada ketepatan ejaan, tanda baca, pilihan kata, keefektifan kalimat, keterpaduan paragraf, dan kebulatan wacana. Indikator yang diharapkan bisa tercapai dengan penggunaan *game* ini antara lain sebagai berikut.

- 1) Siswa mampu menemukan kesalahan ejaan, pilihan kata, dan keefektifan kalimat.
- 2) Siswa mampu memperbaiki kesalahan ejaan, pilihan kata, dan keefektifan kalimat.

Setelah mempelajari standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD) serta menentukan indikator yang ingin dicapai, maka dilakukan pemilihan soal. Soal-soal tersebut dipilih dari soal-soal ujian nasional tahun-tahun sebelumnya, latihan soal-soal dari beberapa buku paket bahasa Indonesia SMP, dan latihan soal-soal dari beberapa buku sekolah elektronik bahasa Indonesia SMP. Soal yang terpilih kemudian disesuaikan dengan kapasitas karakter yang bisa ditampilkan dalam layar dialog *game RPG Maker XP*, alur cerita *game*, dan misi *game*.

Sebelum soal-soal tersebut dimasukkan dalam lembar kerja *RPG Maker XP*, soal-soal tersebut divalidasi terlebih dahulu oleh ahli materi, yaitu guru pengampu bahasa Indonesia SMP dan dosen evaluasi bahasa Indonesia. Kemudian soal-soal

tersebut diujikan kepada 10 siswa kelas IX. Jawaban siswa tersebut dianalisis menggunakan program *Item and Analysis Program* yang biasa dikenal dengan istilah program *ITEMAN versi Beta Test*.

Analisis tersebut dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas soal. Dari hasil analisis tersebut akan didapat kesimpulan bahwa beberapa soal dapat digunakan tanpa revisi, beberapa soal dapat digunakan dengan revisi, dan beberapa soal tidak dapat digunakan. Soal-soal yang dapat digunakan kemudian dimasukkan ke dalam alur cerita dan misi *game*.

e. Cerita dalam *Game* dan Pembagian *Game*

Game ini akan diberi nama *IndoneSius* karena berisi soal pemahaman struktur bahasa Indonesia. Nama tokoh yang digunakan dalam *game* adalah nama sastrawan Indonesia. Hal ini bertujuan agar siswa familiar dengan nama-nama mereka. Nama tempat dalam *game* adalah nama pulau-pulau Indonesia dengan pengubahan seperlunya. Hal ini bertujuan agar *game* mencerminkan Indonesia. Nama-nama tersebut antara lain:

- 1) nama istana Indone diadaptasi dari kata Indonesia,
- 2) nama Pangeran Nusantara, dipanggil Tara diadaptasi dari kata nusantara,
- 3) nama Hutan Lawesa diadaptasi dari kata Sulawesi,
- 4) nama kota Kalima diadaptasi dari kata Kalimantan,
- 5) nama Gunung Komo diadaptasi dari kata Komodo,
- 6) nama Pantai Papoa diadaptasi dari kata Papua,
- 7) nama Pramoedya diadaptasi dari nama Pramoedya Ananta Toer,
- 8) nama NH. Dini diadaptasi dari NH. Dini, dan sebagainya.

Game ini berisi petualangan seorang pangeran bernama Pangeran Nusantara dari Kerajaan Indone. Ia adalah pangeran yang dibuang sejak bayi oleh seorang penjahat bernama Koru yang juga membunuh kedua orang tua Nusan. Koru kini mengambil alih kerajaan Indone dan memerintah di sana dengan tangan besi. Suatu hari, Nusan bermimpi tentang tahta yang harus ia rebut kembali. Ia mempercayai mimpi tersebut dan memulai petualangan untuk membuktikan mimpinya. Petulangan tersebutlah yang tertuang dalam *game*.

Soal-soal pemahaman struktur bahasa Indonesia diintegrasikan dalam alur *game* tersebut sesuai dengan adegan di tiap bagian *game*. Soal-soal tersebut akan menjadi rintangan bagi Pangeran Nusan dalam petualangannya. Jika jawaban yang ia berikan benar, maka ia diperbolehkan melanjutkan *game*. Jika jawaban yang berikan salah, ia harus mendapatkan beberapa konsekuensi sebagai hukumannya.

Agar durasi *game* tidak terlalu lama, *game* dibagi menjadi tiga bagian berdasarkan materi soal yang digunakan, yaitu bagian ejaan, bagian diksi dan bagian kalimat. Bagian ejaan berisi soal mengenai ejaan. Bagian diksi berisi soal mengenai diksi. Bagian kalimat berisi soal mengenai kalimat efektif.

Alur cerita bagian ejaan adalah Pangeran Nusan harus mendapatkan Sertifikat Ketelitian di Negeri Eja. Negeri Eja terdiri atas sebuah desa, rumah kepala dusun, rumah sekretaris desa, dan rumah kepala desa. Alur cerita bagian diksi adalah Pangeran Nusan harus mendapatkan Sertifikat Ketepatan di Negeri Diksa. Negeri Diksa terdiri atas Pantai Papoa, Hutan Lawesa, dan Gunung Komo. Alur cerita bagian kalimat adalah Pangeran Nusan harus mendapatkan Sertifikat Keefektivan

di Negeri Kalima. Negeri Kalima terdiri atas kota Kalima, rumah Pramoedya, rumah Ananta, rumah Marga T, dan liku sihir. *Game* ini selesai jika Nusan sampai di Istana Indone. Istana Indone adalah istana yang menjadi tujuan akhir *game* ini.

B. Penelitian yang Relevan

Ali Rahmat Unton pada tahun 2011 telah melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran dalam bentuk e-learning dengan judul penelitian “*Pengembangan e-Learning dengan Menerapkan Prinsip Modality sebagai Media Pembelajaran*”. Data hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa produk *e-learning* yang dibuatnya, yaitu *e-Physics*, layak digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan validasi ahli media, ahli materi, serta berdasarkan penilaian guru dan siswa. Penelitian ini juga menyimpulkan bahwa presentasi multimedia yang menggunakan animasi bernarasi lebih baik daripada presentasi multimedia menggunakan animasi teks. Hal ini berdasarkan pencapaian hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan *e-Physics*. Kerelevanan penelitian yang dilakukan oleh Ali Rahmat Unton tersebut dengan penelitian ini adalah kedua-duanya merupakan penelitian dan pengembangan yang mengembangkan dan menguji sebuah media berbasis teknologi dalam pembelajaran.

BAB III

METODE PENELITIAN

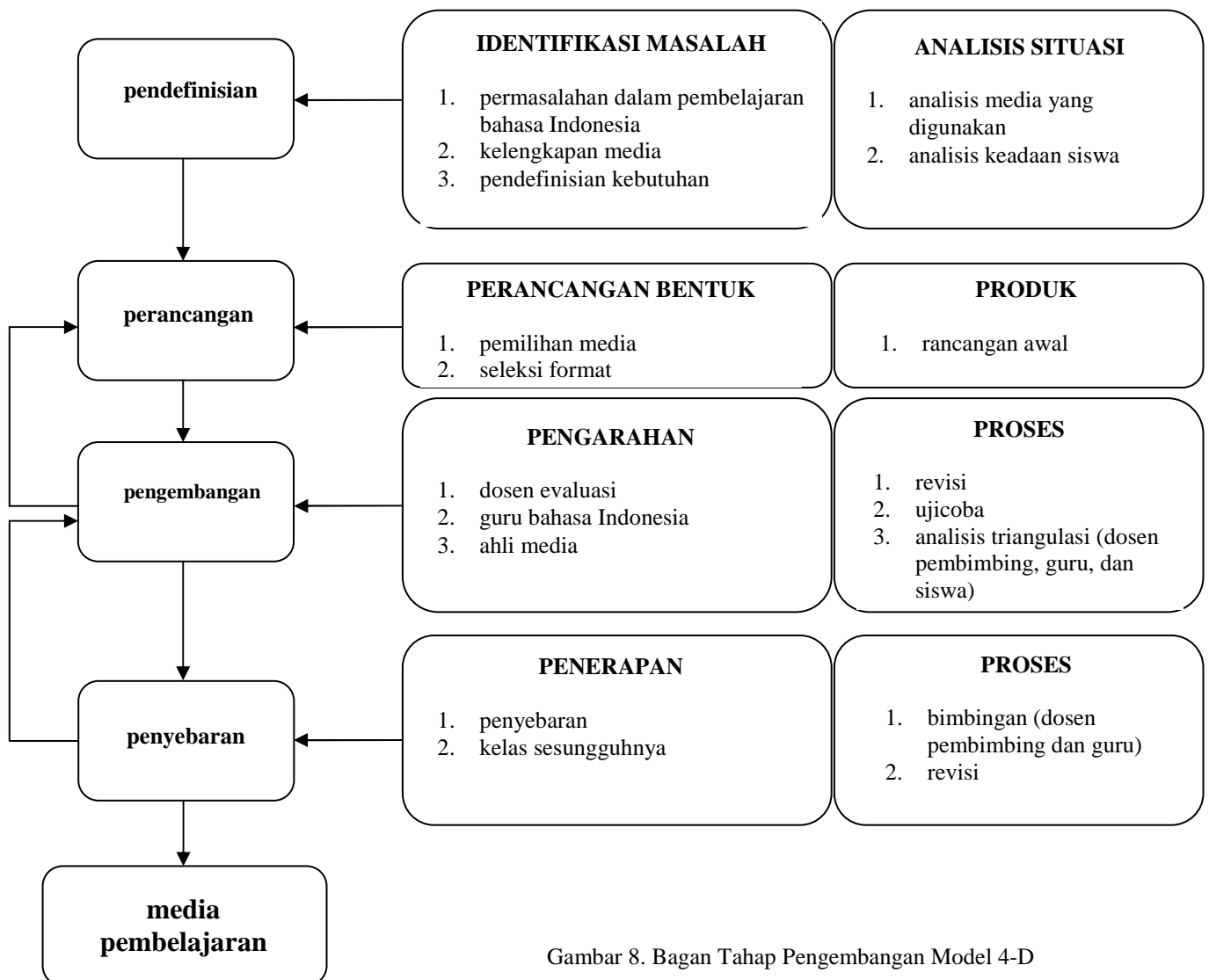
Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2011: 2). Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut.

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran bahasa Indonesia dengan memanfaatkan *RPG Maker XP*. Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, maka penelitian ini termasuk ke dalam penelitian pengembangan atau biasa dikenal *Research and Development (R&D)*. Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2011: 297).

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4-D (*Four-D Models*) yang dikembangkan oleh S. Thagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel.. Model ini meliputi empat tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran) (Thagarajan, Semmel, dan Semmel melalui Sasono, 2011: 50). Keempat tahap tersebut digunakan sebagai pedoman pengembangan produk. Namun, tahap yang ditempuh dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan.

Adapun tahap pengembangan tersebut dapat digambarkan dalam bagan sebagai berikut.



Gambar 8. Bagan Tahap Pengembangan Model 4-D
(Thagarajan, Semmel, dan Semmel melalui Sasono, 2011: 50)

Deskripsi masing-masing tahap adalah sebagai berikut.

1. Tahap Pendefinisian

Tujuan tahap pendefinisian menurut Sasono (2011: 51) adalah untuk menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan di dalam proses pembelajaran, dalam hal ini pembelajaran bahasa Indonesia. Melalui tahap pendefinisian ini diperoleh beberapa hasil yang salah satunya adalah masalah-masalah yang timbul di dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Masalah-masalah tersebut antara lain:

- a. pemahaman struktur bahasa karangan siswa SMP kurang;
- b. media latihan soal bahasa Indonesia khususnya untuk materi pemahaman struktur bahasa kurang;
- c. anak usia SMP mudah jenuh dan cenderung senang mencoba hal yang baru; dan

Dari permasalahan yang ditemukan, selanjutnya dibuat alternatif media pembelajaran yang diharapkan bisa membantu penyelesaian masalah tersebut. Ada beberapa hal yang menjadi tinjauan (acuan) dalam pembuatan media pembelajaran ini, yaitu:

- a. standar kompetensi (SK) bahasa Indonesia SMP,
- b. kompetensi dasar (KD) bahasa Indonesia SMP, dan
- c. materi pembelajaran pemahaman struktur bahasa.

2. Tahap Perancangan

Tujuan tahap perancangan menurut Sasono (2011: 54) adalah merancang suatu bentuk media pembelajaran. Adapun langkah-langkah dalam tahap ini adalah sebagai berikut.

a. Pemilihan Media

Sebelum pemilihan media dilakukan, peneliti membuat dan atau memilih soal-soal bahasa Indonesia berdasarkan berdasarkan standar kompetensi (SK), kompetensi dasar (KD), dan materi pembelajaran pemahaman struktur bahasa yang telah dipelajari sebelumnya.

Pemilihan media perlu disesuaikan dengan isi pembelajaran dan faktor kemudahan di dalam penggunaan *game* yang akan dibuat. Media yang akan digunakan dalam pembuatan *game* edukasi ini adalah *RPG Maker XP*.

b. Seleksi Format

Pemilihan format untuk *game* ditempuh dengan melakukan pembuatan alur cerita *game* berdasarkan standar kompetensi (SK), kompetensi dasar (KD), dan materi pembelajaran pemahaman struktur bahasa yang akan menjadi bahan soal-soal dalam *game*.

c. Rancangan Awal

Pada tahap ini diperlukan penggambaran alur *game* yang telah dibuat sebelumnya ke dalam bentuk peta pikiran (*mind mapping*). Selanjutnya *mind map* alur *game* tersebut dikonsultasikan secara intensif dengan dosen pembimbing. Setelah mendapat masukan dari dosen, kemudian dilakukan pembuatan draf *game* menggunakan *RPG Maker XP*, kemudian dilakukan

simulasi *game RPG* untuk meyakinkan bahwa *game RPG* dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil rancangan awal ini adalah contoh *game* yang nantinya akan dibuat.

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan, contoh *game* yang akan dibuat dikembangkan dan disempurnakan. Proses ini membutuhkan konsultasi intensif dengan dosen pembimbing dan guru bahasa Indonesia dengan maksud memperoleh saran dalam merevisi *game* yang dibuat. Saran ini berkaitan dengan kebenaran konsep dan penyajian *game*. Hasil revisi diujicoba dalam pembelajaran yang selanjutnya akan dilakukan tahap penyebarluasan pada kelas yang sesungguhnya.

4. Tahap Penyebarluasan

Tujuan tahap penyebarluasan menurut Sasono (2011: 58) adalah menyebarluaskan media pembelajaran yang telah dibuat ke lapangan atau kelas yang sesungguhnya. Melalui tahap desiminasi ini akan kelayakan media pembelajaran diuji untuk selanjutnya menghasilkan suatu media yang layak digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan setelah rancangan dan revisi produk selesai. Uji coba terbatas ini bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat memengaruhi kemampuan siswa dalam memahami struktur bahasa bahasa, yaitu melalui tes awal dan tes akhir yang dilakukan. Melalui uji terbatas ini kualitas media pembelajaran latihan soal pemahaman struktur bahasa dalam bentuk *game* bergenre *RPG* dengan *RPG Maker XP* yang dikembangkan benar-benar teruji secara empiris.

C. Subjek Uji Coba

Berdasarkan pada desain uji coba penelitian ini, yang menjadi subjek penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Subjek Ahli dan Pengguna (Validasi Ahli dan Pengguna)

Subjek ahli yang dipakai adalah ahli yang berkompeten, dalam penelitian ini ahli dalam pendidikan bahasa Indonesia, ahli media pembelajaran, dan ahli *RPG Maker*. Ahli materi dalam penelitian ini adalah Beniati Lestyarini, S.Pd. (dosen tetap jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FBS, UNY), Dwi Hanti Rahayu, M.Pd. (dosen tetap jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FBS, UNY), dan Dwi Astuti, S.Pd. (guru pengampu mata pelajaran bahasa Indonesia SMP Negeri 1 Kertek). Pemilihan mereka sebagai ahli materi karena mereka memiliki kompetensi yang sesuai dengan kriteria sebagai ahli materi pada penelitian ini.

Ahli media dalam penelitian ini adalah Dayu Bagus Permata, dan dosen media pendidikan, Nur Hadi W., M.Eng., dosen tetap jurusan Pendidikan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, UNY. Dayu Bagus Permata adalah ahli pembuat *game RPG* menggunakan *RPG Maker XP*. Dipilihnya Nur Hadi W., M.Eng. dan Dayu Bagus Permata sebagai ahli media karena beliau berdua memiliki kompetensi yang sesuai dengan kriteria sebagai ahli media pada penelitian ini. Validasi ahli media dilakukan dengan memperlihatkan produk yang dan menggunakan angka skala likert untuk mengetahui kesimpulan penilaian.

2. Subjek Siswa

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IX H. Lokasi yang akan menjadi tempat penelitian adalah SMP 1 Kertek, pemilihan lokasi ini ditentukan dengan teknik *sampling purpose*, yaitu dengan mempertimbangkan ada atau tidaknya laboratorium komputer yang memadai di sekolah tersebut untuk mengujicobakan *game* edukasi yang telah dibuat. Kami memilih SMP 1 Kertek karena sekolah ini memiliki laboratorium komputer yang memadai untuk mengujicobakan *game* kepada siswa kelas IX SMP 1 Kertek.. Kami memilih siswa kelas IX karena mereka akan menghadapi ujian nasional.

D. Jenis Data

Jenis data dari penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif terhadap media pembelajaran latihan soal pemahaman struktur bahasa dalam bentuk *game* bergenre *RPG* dengan *RPG Maker XP* yang diperoleh dari angket uji ahli materi pembelajaran dan ahli media pembelajaran, angket siswa sebagai pengguna, serta dilengkapi hasil uji coba terbatas melalui tes awal dan tes akhir oleh siswa.

Keseluruhan data yang diperoleh digunakan untuk menetapkan tingkat kualitas media pembelajaran latihan soal pemahaman struktur bahasa dalam bentuk *game* bergenre *RPG* dengan *RPG Maker XP*. Oleh sebab itu, sesuai dengan tujuan dan desain pengembangan yang dilakukan, maka jenis data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang dipakai untuk mengumpulkan data penelitian pengembangan ini dapat dideskripsikan sebagai berikut.

a. Instrumen Utama

Instrumen utama dalam penelitian pengembangan ini adalah lembar penilaian *game* edukasi untuk ahli media, ahli materi, siswa, dan guru. Lembar penilaian tersebut digunakan untuk mendapatkan data pokok sesuai dengan tujuan penelitian. Data tersebut menggambarkan secara rinci kualitas *game* edukasi sebagai media serta tujuan materi pembelajaran. Lembar penilaian disusun berdasarkan indikator-indikator kualitas media menurut Alessi dan Trollip (melalui Unton, 2011: 85) dan desain evaluasi formatif kualitas materi dari Dick dan Carey (melalui Unton, 2011: 85). Instrumen dibuat dalam bentuk skala sikap (*rating scale*), responden diminta untuk memberi tanda *check* (✓) pada kolom yang sesuai dengan sikap atau persepsinya. Data penilaian yang dihasilkan berupa data kuantitatif dengan tingkatan (skala likert). Skala skor beserta sebutannya adalah sebagai berikut.

5 = sangat baik

4 = baik

3 = cukup

2 = tidak baik

1 = sangat tidak baik

1) Lembar Penilaian untuk Ahli Media

Lembar penilaian ini digunakan untuk mengetahui kualitas *game* edukasi. Aspek-aspek yang dinilai meliputi: tampilan *game*, pemrograman *game*, dan side produk (buku panduan *game*). Masing-masing aspek komponen media tersebut dikembangkan ke dalam butir-butir pertanyaan untuk ditanggapi tingkatan kualitasnya berdasarkan skala likert di atas.

2) Lembar Penilaian untuk Ahli Materi

Lembar penilaian digunakan untuk mengetahui kualitas soal yang digunakan dalam *game* edukasi. Aspek-aspek yang dinilai meliputi: kesesuaian soal, penyajian soal, dan cakupan soal. Masing-masing aspek komponen materi tersebut dikembangkan ke dalam butir-butir pertanyaan untuk ditanggapi tingkatan kualitasnya berdasarkan skala likert di atas.

3) Lembar Penilaian untuk Guru dan Siswa

Lembar penilaian ini memuat kedua aspek komponen media dan komponen materi. Masing-masing aspek komponen materi tersebut dikembangkan ke dalam butir-butir pertanyaan untuk ditanggapi tingkatan kualitasnya berdasarkan skala likert di atas.

b. Instrumen Pendukung

Instrumen pendukung dalam penelitian ini adalah pedoman wawancara. Indikator wawancara adalah aspek-aspek yang memperkuat penggambaran kualitas *game* edukasi, materi, efektivitas pelaksanaan pembelajaran, serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran bahasa Indonesia.

Pedoman wawancara (Unton, 2011: 87) merupakan pedoman terstruktur wawancara lisan. Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini berisi pertanyaan seputar: tipe *game* sajian, logika penyajian, alur (navigasi) sajian, perasaan siswa dan guru saat menggunakan *game* edukasi, kenyamanan dan kemudahan dalam memahami tampilan *game* edukasi. Wawancara dilakukan untuk mengetahui tanggapan siswa dan guru terhadap *game* edukasi setelah digunakan dalam pembelajaran.

c. Penyusunan Instrumen

Pada tahap ini instrumen penelitian berupa kuesioner disusun oleh peneliti. Kuesioner disusun berdasarkan indikator evaluasi multimedia Alessy & Trollip (melalui Unton, 2009: 89) dan kisi-kisi yang telah dikembangkan sebagian diadaptasi dari instrumen penelitian pengembangan yang pernah dilakukan oleh Septiana Farida (2012) dengan modifikasi seperlunya dengan *game* pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen kuesioner terdiri dari tiga bagian, yaitu kuesioner evaluasi kualitas *game IndoneSius* untuk ahli media, kuesioner evaluasi *game IndoneSius* dan materi untuk ahli materi, dan kuesioner tanggapan siswa dan guru terhadap kualitas *game IndoneSius* dan materi. Ketiga kuesioner tersebut disusun dengan menggunakan skala likert.

d. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Sebelum digunakan untuk menjaring data, terlebih dahulu instrumen penelitian diukur tingkat validitas dan reliabilitasnya. Hal ini mendapatkan kualitas instrumen penelitian yang baik. Tahap dalam menentukan validitas dan reliabilitas instrumen penelitian ini yaitu validitas dan reliabilitas secara teoritis logis.

Untuk jenis instrumen penelitian berupa angket, lembar catatan, pedoman wawancara, penentuan validitas dan reliabilitasnya dilakukan secara teoretis atau hanya sekedar meminta justifikasi (kritik, saran, dan perbaikan) atau kisi-kisi dan butir instrumen yang telah disusun oleh peneliti kepada dosen pembimbing dan dosen ahli materi maupun ahli media.

Kegiatan yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan instrumen yang memiliki validasi isi yang baik adalah:

- 1) Analisis dokumen atau prasurvei
- 2) Pembuatan tabel spesifikasi
- 3) Konsultasi dengan ahli (dosen pembimbing) dan *expert judgement* (pakar)
- 4) Konsultasi dengan teman sejawat
- 5) Penulisan instrumen

Instrumen yang valid harus mempunyai validitas internal dan validitas eksternal. Instrumen yang mempunyai validitas internal atau rasional, bila kriteria yang ada dalam instrumen secara rasional (teoretis) telah mencerminkan apa yang diukur. Instrumen yang mempunyai validitas eksternal bila kriteria di dalam instrumen disusun berdasarkan fakta-fakta yang telah ada. Validitas instrumen dikembangkan menurut teori yang relevan, sedangkan validitas eksternal instrumen dikembangkan dari fakta empiris (Sugiyono via Unton, 2011: 90).

Pengumpulan data dilakukan dengan cara pemberian kuesioner kepada dua orang ahli media dan dua orang ahli materi mata pelajaran bahasa Indonesia. Data yang diperoleh dianalisis dan digunakan untuk merevisi produk. Revisi dilakukan merujuk data yang telah dikumpulkan dan data yang diperoleh dari hasil disukusi dari ahli media dan ahli materi yang melakukan validasi terhadap *game IndoneSius*. Selanjutnya melakukan uji coba *game IndoneSius* kepada lima orang

siswa, kemudian diberikan kuesioner untuk mendapatkan tanggapan dari siswa yang belajar dengan menggunakan *game IndoneSius*. Setelah itu implementasi *game IndoneSius* pada subjek kelas IX H sebanyak 31 siswa.

e. Teknik Penentuan Validitas Instrumen

Teknik penentuan validitas instrumen disini meliputi penentuan validitas instrumen evaluasi oleh ahli media, ahli materi, guru, dan siswa serta penentuan validitas instrumen butir soal yang digunakan dalam *game IndoneSius*. Instrumen-instrumen ini merupakan instrumen kuesioner/nontes, kecuali instrumen butir soal pemahaman struktur bahasa Indonesia. Sebelum digunakan instrumen nontes harus memenuhi validitas logis yang diperoleh dari hasil diskusi dengan dosen pembimbing dan melibatkan seorang *expert judgement* (pakar). Reliabilitas instrumen nontes dilakukan dengan cara memperbanyak butir item, dengan alasan bahwa secara statistik jumlah item yang banyak akan meningkatkan reliabilitas alat ukur. Meningkatkan reliabilitas alat ukur dapat pula dilakukan dengan istilah-istilah yang jelas, sesuai dengan tingkat pengetahuan dan bahasa responden sehingga tidak menimbulkan keraguan atau kesalahpahaman dalam pengisian.

Instrumen butir soal yang digunakan divalidasi oleh ahli materi dan guru mata pelajaran bahasa Indonesia. Kemudian diujicobakan pada siswa kelas IX dan dianalisis menggunakan program *ITEMAN.exe* versi *beta test* untuk melihat tingkat kesukaran soal, keberfungsian distractor, dan reliabilitasnya.

f. Pengembangan Instrumen Penelitian

Pada tahap ini instrumen penelitian berupa kuesioner disusun oleh peneliti. Kuesioner disusun berdasarkan indikator evaluasi multimedia Alessy & Trollip (melalui Unton, 2009: 89) dan kisi-kisi yang telah dikembangkan sebagian diadaptasi dari instrumen penelitian pengembangan yang pernah dilakukan oleh Septiana Farida (2012) dengan modifikasi seperlunya dengan *game* pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen kuesioner terdiri dari tiga bagian, yaitu kuesioner evaluasi kualitas *game IndoneSius* untuk ahli media, kuesioner evaluasi *game IndoneSius* dan materi untuk ahli materi, dan kuesioner tanggapan siswa dan guru terhadap kualitas *game IndoneSius* dan materi. Ketiga kuesioner tersebut disusun dengan menggunakan skala likert. Agar lebih jelas, kisi-kisi instrumen yang akan diujicobakan kepada ahli media, ahli materi, guru, dan siswa dapat dilihat pada tabel 1, 2, 3, dan 4.

Tabel 1
Kisi-kisi Lembar Penilaian untuk Ahli Media

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Jumlah Butir
1.	Aspek Tampilan <i>Game</i>	kemudahan alur <i>game</i> untuk dimainkan siswa kelas IX SMP	1
2.		kemenarikan <i>game</i>	1
3.		kesesuaian misi-misi (perintah-perintah) dalam <i>game</i> dengan alur <i>game</i>	1
4.		kejelasan perintah (misi) dalam <i>game</i>	1
5.		kejelasan petunjuk yang disediakan dalam <i>game</i>	1
6.		kesesuaian alur <i>game</i> dengan soal-soal yang digunakan	1
7.		kesesuaian penggunaan mapping dengan alur <i>game</i>	1
8.		ketepatan penempatan pemain dan hal-hal yang harus dicari oleh pemain	1
9.		keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>	1
10.		ketepatan pemilihan musik latar	1
11.		ketepatan animasi yang digunakan untuk jawaban benar	1
12.		ketepatan animasi yang digunakan untuk jawaban salah	1
13.		ketepatan animasi yang digunakan untuk misi selesai	1
14.		ketepatan pemilihan tokoh dengan alur dan tujuan <i>game</i> (sebagai <i>game</i> edukasi)	1
15.	Aspek Pemrograman <i>Game</i>	tingkat interaktivitas siswa	1
16.		kemudahan berinteraksi dengan <i>game</i> edukasi	1
17.		kejelasan struktur navigasi	1
18.		efisiensi teks	1
19.		efisiensi <i>mapping</i>	
20.	Aspek (<i>Side Product</i>) Buku Panduan <i>Game</i>	kesesuaian buku panduan dengan isi <i>game</i>	1
21.		kejelasan petunjuk dalam buku panduan <i>game</i>	1
22.		Ketepatan penggunaan bahasa dalam buku panduan <i>game</i>	1
23.		ketepatan penggunaan gambar	1
total butir			23

Tabel 2
Kisi-kisi Lembar Penilaian untuk Ahli Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Jumlah Butir
1.	Aspek Kesesuaian Soal	kesesuaian soal-soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan tujuan pembelajaran	1
2.		kesesuaian soal-soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD)	1
3.		kesesuaian soal-soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan materi pembelajaran pemahaman struktur bahasa (ejaan, diksi, dan kalimat)	1
4.		kesesuaian tingkat kesulitan soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan jenjang, jenis sekolah, dan tingkatan kelas uji coba (kelas IX)	1
5.		kesesuaian rumusan soal dalam <i>game</i> dengan kompetensi yang diharapkan	1
6.		kesesuaian jumlah soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan cakupan materi pemahaman struktur bahasa (ejaan, diksi, dan kalimat)	1
7.	Aspek Penyajian Soal	kebenaran isi/konsep	1
8.		kedalaman materi soal yang digunakan dalam <i>game</i>	
9.		kelogisan sistematika penyajian soal yang digunakan dalam <i>game</i>	1
10.		kejelasan soal yang digunakan dalam <i>game</i>	1
11.		ketepatan penggunaan bahasa dalam soal yang digunakan dalam <i>game</i>	1
12.		variasi bentuk soal yang digunakan dalam <i>game</i>	1
13.		aktualisasi soal yang digunakan dalam <i>game</i>	1
14.		ketepatan jenis/bentuk soal yang digunakan dalam <i>game</i>	1
15.		penguatan positif untuk jawaban benar	1
16.		penguatan positif untuk jawaban salah	1
17.	Aspek Cakupan Soal	cakupan soal untuk materi pemahaman struktur bahasa bahasa (ejaan, diksi, dan kalimat)	1
18.		cakupan soal untuk pencapaian kompetensi	1
total butir			18

Tabel 3
Kisi-kisi Lembar Penilaian untuk Guru

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Jumlah Butir
1.	Aspek Kualitas Soal Yang Digunakan dalam <i>Game IndoneSius</i>	kesesuaian soal-soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan tujuan pembelajaran	1
2.		kesesuaian soal-soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD)	1
3.		kesesuaian soal-soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan materi pembelajaran pemahaman struktur bahasa bahasa (ejaan, diksi, dan kalimat)	1
4.		kesesuaian tingkat kesulitan soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan jenjang, jenis sekolah, dan tingkatan kelas uji coba (kelas IX)	1
5.		kesesuaian rumusan soal dalam <i>game</i> dengan kompetensi yang diharapkan	1
6.	Aspek Pembelajaran	kesesuaian jumlah soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan cakupan materi pemahaman struktur bahasa bahasa (ejaan, diksi, dan kalimat)	1
7.		kelogisan sistematika penyajian soal yang digunakan dalam <i>game</i>	1
8.		kejelasan soal yang digunakan dalam <i>game</i>	1
9.		ketepatan pemilihan bahasa dalam penyusunan soal yang digunakan dalam <i>game</i>	1
10.		kecukupan soal untuk pencapaian kompetensi yang diharapkan	1
11.	Aspek Spesifikasi dan Tampilan <i>Game</i> Edukasi	kedalaman materi soal yang digunakan dalam <i>game</i>	1
12.		variasi bentuk soal yang digunakan dalam <i>game</i>	1
13.		ketepatan jenis/bentuk soal yang digunakan dalam <i>game</i>	1
14.		penguatan positif untuk jawaban benar	1
15.		penguatan positif untuk jawaban salah	1
16.		kebenaran isi/konsep	1
17.		aktualisasi soal yang digunakan dalam <i>game</i>	1
18.	Aspek Spesifikasi dan Tampilan <i>Game IndoneSius</i>	kejelasan tulisan soal yang digunakan dalam <i>game</i> untuk dibaca	1
19.		kejelasan petunjuk menyelesaikan misi <i>game</i>	1
20.		kemudahan memilih bagian <i>game</i> yang akan dimainkan	1
21.		ketepatan musik latar yang digunakan dalam <i>game</i>	1
22.		kemenarikan animasi	1
23.		kemudahan <i>game</i> untuk dimainkan	1
24.		kejelasan perintah-perintah dalam <i>game</i>	1
25.		ketepatan penggunaan animasi untuk jawaban benar	1
26.		ketepatan penggunaan animasi untuk jawaban salah	1
27.	Aspek Pembelajaran	keefektivan <i>game IndoneSius</i> dalam membuat pembelajaran pemahaman struktur bahasa (materi ejaan, diksi, kalimat) menjadi lebih mudah dipelajari	1
28.		keefektivan <i>game IndoneSius</i> dalam membuat pembelajaran pemahaman struktur bahasa menjadi menarik	1
29.		keefektivan <i>game IndoneSius</i> dalam membantu proses pembelajaran pemahaman struktur bahasa (materi ejaan, diksi, kalimat)	1
30.		keefektivan <i>game IndoneSius</i> dalam meningkatkan motivasi belajar pemahaman struktur bahasa (materi ejaan, diksi, kalimat)	1
31.		kenyamanan saat menggunakan <i>game IndoneSius</i> sebagai media pembelajaran pemahaman struktur bahasa (materi ejaan, diksi, kalimat)	1
total butir			19

Tabel 4
Kisi-kisi Lembar Penilaian untuk Siswa

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Jumlah Butir
1.	Aspek Isi/Materi	soal-soal yang digunakan dalam <i>game</i> sesuai dengan materi belajar pemahaman struktur bahasa (ejaan, diksi, dan kalimat) yang diajarkan di sekolah	1
2.		soal dirumuskan dengan jelas (tidak membingungkan atau menimbulkan penafsiran ganda)	1
3.		soal-soal yang digunakan dalam <i>game</i> mudah	1
4.		soal-soal yang digunakan dalam <i>game</i> sulit	1
5.		bahasa dalam soal yang digunakan dalam <i>game</i> mudah untuk dipahami	1
6.	Aspek Pembelajaran	<i>Game IndoneSius</i> membuat materi pembelajaran pemahaman struktur bahasa (ejaan, diksi, dan kalimat) menjadi lebih mudah dipelajari	1
7.		<i>Game IndoneSius</i> membuat pembelajaran pemahaman struktur bahasa (ejaan, diksi, dan kalimat) menjadi lebih menarik	1
8.		<i>Game IndoneSius</i> membantu proses pembelajaran pemahaman struktur bahasa (ejaan, diksi, dan kalimat)	1
9.		<i>Game IndoneSius</i> meningkatkan motivasi belajar materi pemahaman struktur bahasa (ejaan, diksi, dan kalimat)	1
10.		<i>Game IndoneSius</i> nyaman digunakan sebagai media pembelajaran	1
11.	Aspek Spesifikasi dan Tampilan <i>Game</i> Edukasi	tulisan dalam <i>game</i> jelas untuk dibaca	1
12.		petunjuk penyelesaian misi dalam <i>game</i> jelas	1
13.		perintah-perintah dalam <i>game</i> jelas	1
14.		petunjuk penggunaan jelas	1
15.		pemilihan bagian <i>game</i> yang akan dimainkan mudah	1
16.		musik latar yang digunakan dalam <i>game</i> tepat	1
17.		animasi yang digunakan dalam <i>game</i> menarik	1
18.		<i>Game IndoneSius</i> mudah untuk dimainkan	1
19.		durasi <i>game</i> cukup	
total butir			19

F. Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui beberapa tahap. Data pada tahap pengembangan berupa data mengenai validitas soal dari ahli materi (guru bahasa Indonesia dan dosen bahasa Indonesia), validitas media dari ahli media, dan kemudahan pengoperasian media dari calon pengguna (guru bahasa Indonesia dan siswa).

Data pada tahap penyebarluasan berupa data mengenai tanggapan dan keefektifan media untuk meningkatkan kemampuan pemahaman struktur bahasa Indonesia siswa kelas IX. Data ini diperoleh dari pengguna (guru bahasa Indonesia dan siswa).

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Nontes

1) Angket (kuesioner)

Angket digunakan untuk mendapat informasi atau penilaian terhadap kualitas *game* edukasi yang dibuat dari sudut pandang multimedia dan kualitas materi pembelajaran dalam *game*.

Ada tiga angket yang digunakan dalam penelitian ini. Angket pertama diberikan kepada satu orang ahli media, sedangkan angket kedua diberikan kepada satu orang ahli materi mata pelajaran bahasa Indonesia. Data yang diperoleh dianalisis dan digunakan untuk merevisi produk. Revisi dilakukan merujuk pada data yang telah dikumpulkan dan data yang diperoleh dari hasil diskusi dengan ahli media dan ahli materi yang melakukan validasi terhadap *game* edukasi yang telah dibuat.

Angket ketiga diberikan kepada siswa dan guru. Pemberian angket ini dilakukan saat melakukan ujicoba *game* edukasi terhadap beberapa siswa (5 orang) untuk mendapatkan tanggapan dari siswa tersebut mengenai *game* edukasi yang akan dibuat. Setelah itu, baru dilakukan implementasi *game* edukasi pada sampel yang telah ditentukan.

2) Pengamatan (observasi)

Pengamatan atau observasi dilakukan untuk mendapat informasi mengenai perilaku yang muncul dari siswa. Pengamatan dilakukan oleh guru mata pelajaran dan oleh peneliti sendiri.

G. Teknik Analisis Data

Data uji coba pengembangan ini diperoleh melalui lembar kuesioner pilihan (angket) dengan skala penilaian. Data diperoleh dari uji ahli dan uji produk pada siswa. Data ini kemudian diolah per komponen (indikator) dan dibandingkan dengan standar minimal yang harus dipenuhi oleh tiap komponen dalam aspek yang dianalisis. Data mentah yang diperoleh dengan angket masih berupa data kualitatif. Sebelum data dianalisis, terlebih dahulu harus diubah menjadi data kuantitatif melalui konversi skor berdasar kriteria penilaian.

Data yang diperoleh melalui kegiatan ujicoba diklasifikasikan menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran yang diperoleh dari ahli media, ahli materi, guru, dan siswa. Data kualitatif ini dihimpun dan digunakan untuk memperbaiki *game* edukasi.

Data kuantitatif berasal dari penilaian ahli media, ahli materi, guru, dan siswa. Skala penilaian untuk ahli media, ahli materi, dan guru adalah lima (lima), sedangkan skala penilaian untuk siswa hanya 4 (empat). Penggunaan 5 (lima) pilihan untuk ahli media, ahli materi, dan guru ditujukan agar ada gradasi pendapat responden. Penggunaan skala 4 (empat) untuk siswa dikarenakan 4 (empat) pilihan saja dianggap cukup dan agar siswa tidak cenderung memilih jawaban kategori 3 (tiga).

Data tersebut secara deskripsi kualitatif digunakan untuk menggambarkan kualitas masing-masing aspek pada unsur media dan unsur pembelajaran dalam *game* edukasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif, kemudian dikonversi menjadi data kualitatif skala likert (Zainal Arifin melalui Unton 1996: 96) dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Mencari mean ideal (M_i) = $\frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal) dan standar deviasi ideal (SD_i) = $\frac{1}{6}$ (skor ideal – skor minimal ideal)
- 2) Mengkonversi skor menjadi nilai dengan skala 5 atau (0 sampai 4)
- 3) Mengkonversi skor menjadi nilai dengan skala 4 atau (0 sampai 3)
- 4) Menentukan rentang pada skala 5 yaitu lima satuan skala pada skala 5 = enam satuan dalam skala SD_i (kurva normal). Satu satuan skala dalam skala 5 = $\frac{6}{5} = 1,2$ satuan skala dalam skala SD_i (dalam berbagai sumber 1,2 dibulatkan 1,0 skala SD_i)
- 5) Menentukan rentang pada skala 4 yaitu lima satuan skala pada skala 4 = lima satuan dalam skala SD_i (kurva normal). Satu satuan skala dalam skala 4 = $\frac{5}{4} = 1,25$ satuan skala dalam skala SD_i
- 6) Membuat rentang skor skala lima, dan tabel konversi (tabel 4)
- 7) Membuat rentang skor skala empat, dan tabel konversi (tabel 5)

Tabel 5
Konversi Skor Ideal ke dalam Nilai Skala Lima

Nilai	Skor	Perhitungan	Kriteria
5	$X > M_i + 1,80 SD_i$	$X > 4,2$	Sangat baik
4	$M_i + 0,60 SD_i < X \leq M_i + 1,80 SD_i$	$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
3	$M_i - 0,60 SD_i < X \leq M_i + 0,60 SD_i$	$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup
2	$M_i - 1,80 SD_i < X \leq M_i - 0,60 SD_i$	$1,8 < X \leq 2,6$	Tidak baik
1	$X \leq M_i - 1,80 SD_i$	$X \leq 1,8$	Sangat tidak baik

Tabel 6
Konversi Skor Ideal ke dalam Nilai Skala Empat

Nilai	Skor	Perhitungan	Kriteria
4	$X2 \geq Mi + 1,5. SDi$	$4 \geq X \geq 3,25$	Sangat baik
3	$Mi + 1,5. SDi > X2 \geq Mi$	$3,25 > X \geq 2,5$	Baik
2	$Mi > X2 \geq Mi - 1,5. Sdi$	$2,5 > X \geq 1,75$	Tidak baik
1	$X2 \leq Mi - 1,5. SDi$	$1 \leq X < 1,75$	Sangat tidak baik

Keterangan:

Mi = rerata skor ideal = $\frac{1}{2}$ (skor minimal ideal + skor maksimal ideal)

SDi = simpangan baku ideal = $\frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

X = skor aktual

Skor aktual (X) selanjutnya dibandingkan dengan rentang skor skala likert, sehingga diketahui tingkat kualitas objek penilaiannya

Dalam penilaian ini, ditetapkan kelayakan produk minimal dengan skor 3,4—4,2 dengan kategori “baik”, sebagai hasil penilaian baik dari ahli media, ahli materi, dan guru. Jika hasil akhir pada semua aspek mencapai skor yang telah ditetapkan, maka *game IndoneSius* tersebut dianggap layak digunakan sebagai media belajar dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil konversi skor ke nilai maka nantinya diperoleh nilai produk *game IndoneSius* yang sedang dikembangkan. Analisis terhadap produk *game* dalam meningkatkan minat siswa belajar bahasa Indonesia dilakukan dengan meminta siswa mengisi angket setelah mereka memainkan *game IndoneSius*.

Teknik analisis statistik deskriptif adalah analisis data dengan menggunakan paparan sederhana, baik menggunakan jumlah maupun prosentase (Salamah, 2011: 68). Statistik deskriptif digunakan untuk menyajikan data yang telah diperoleh melalui

hasil belajar, dan tes sikap dalam bentuk tabel (distribusi frekuensi, ukuran pemusatan, ukuran letak, ukuran keragaman), gambar diagram maupun grafik yang disertai dengan pemaparan atau penjelasan dalam bentuk kalimat sehingga mudah dipahami.

H. Prosedur Penelitian

Penelitian merupakan penelitian *Research and Development (R & D)* menggunakan desain penelitian pengembangan model 4-D (*Four-D Models*). Maka prosedur penelitian yang dilakukan disesuaikan dengan desain penelitian pengembangan model 4-D (*Four-D Models*). Untuk mempermudah penelitian, maka peneliti membagi cara kerja menjadi tiga tahap.

1. Tahap Persiapan

- a. menentukan sampel penelitian dengan teknik *sampling purpose*,
- b. melakukan prasurvei dan mengajukan perizinan ke sekolah, dan
- c. menentukan kelas uji coba.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

a. Tahap Pendefinisian

- 1) menentukan permasalahan pembelajaran bahasa,
- 2) menetapkan kebutuhan-kebutuhan siswa dan guru di dalam proses pembelajaran,
- 3) mempelajari standar kompetensi (SK), kompetensi dasar (KD), dan materi pembelajaran pemahaman struktur bahasa yang telah dipelajari, dan
- 4) mempelajari soal-soal bahasa Indonesia SMP dan memilih beberapa soal yang akan digunakan dalam *game*.

b. Tahap Perancangan

- 1) memilih media yang akan digunakan untuk membuat *game* edukasi,
- 2) menentukan format *game* edukasi yang akan dibuat,
- 3) merancang alur cerita *game* edukasi yang telah dibuat,
- 4) merancang *game* edukasi dalam bentuk draf,
- 5) menyusun instrumen penilaian untuk ahli media, ahli materi, guru dan siswa,
- 6) mengambil data dari ahli media dan ahli materi untuk mendapatkan penilaian mengenai *game* edukasi yang dibuat, dan
- 7) mengolah data yang telah didapatkan untuk keperluan revisi *game* edukasi.

c. Tahap Pengembangan

- 1) mengembangkan (merevisi dan menyempurnakan) *game* edukasi yang telah dibuat berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi, guru dan siswa,
- 2) mengujicobakan *game* kepada beberapa siswa (di luar sampel),
- 3) mengambil data dari guru dan siswa untuk mendapatkan penilaian mengenai *game* edukasi yang dibuat,
- 4) mengolah data yang telah didapatkan untuk keperluan revisi *game* edukasi, dan
- 5) merevisi dan menyempurnakan *game* sebelum disebarluaskan dalam ujicoba pada kelas eksperimen.

d. Tahap Penyebarluasan

- 1) melakukan tes awal di kelas uji coba
- 2) mengujicobakan *game* di kelas uji coba,
- 3) melakukan tes akhir di kelas uji coba
- 4) menganalisis data, dan
- 5) menyebarkan *game* secara umum.

3. Tahap Penyelesaian

- a. menyusun konsep laporan,
- b. mengujikan laporan,
- c. merevisi laporan, dan
- d. menggandakan laporan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pengembangan Produk

1. Proses Pengembangan

a. Perancangan

1) Memilih cakupan topik soal yang akan digunakan dalam *game*

Berdasarkan diskusi dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IX, waktu yang diberikan untuk melaksanakan penelitian adalah pada semester gasal tahun pelajaran 2012/2013. Dari waktu tersebut, standar kompetensi yang tercantum dalam silabus mata pelajaran bahasa Indonesia salah satunya adalah mengungkapkan informasi dalam bentuk iklan baris, resensi, dan karangan.

2) Menentukan Kompetensi Dasar

Dari beberapa kompetensi dasar (KD) yang tercantum dalam SK mengungkapkan informasi dalam bentuk iklan baris, resensi, dan karangan, maka materi yang dipilih untuk dijadikan bahan soal dalam *game IndoneSius* adalah KD menyunting karangan dengan berpedoman pada ketepatan ejaan, tanda baca, pilihan kata, keefektifan kalimat, keterpaduan paragraf, dan kebulatan wacana. KD ini dipilih karena sesuai untuk dijadikan bahan soal dalam *game IndoneSius*.

3) Menentukan indikator

Setelah mempelajari standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD) maka dilakukan penentuan indikator yang ingin dicapai, sebagai berikut.

- a) Siswa mampu menemukan kesalahan ejaan, pilihan kata, dan keefektifan kalimat.
- b) Siswa mampu memperbaiki kesalahan ejaan, pilihan kata, dan keefektifan kalimat.

4) Menentukan dan mengumpulkan soal yang akan digunakan dalam *game*

Setelah mempelajari standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD) serta menentukan indikator yang ingin dicapai, maka dilakukan pemilihan soal. Soal-soal tersebut dipilih dari soal-soal ujian nasional tahun-tahun sebelumnya, latihan soal-soal dari beberapa buku paket bahasa Indonesia SMP, latihan soal-soal dari beberapa buku sekolah elektronik bahasa Indonesia SMP, dan sebagian soal dibuat sendiri dari buku *Ejaan yang Disempurnakan*.

Soal-soal yang telah dipilih kemudian divalidasi oleh validator (guru pengampu bahasa Indonesia SMP dan dosen evaluasi bahasa Indonesia). Kemudian soal-soal tersebut diujikan kepada 10 siswa kelas IX. Jawaban siswa tersebut dianalisis menggunakan program *Item and Analysis Program* yang biasa dikenal dengan istilah program *ITEMAN versi Beta Test*.

Analisis tersebut dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas soal. Soal yang dianalisis sebanyak 250 soal, terdiri atas 98 soal mengenai ejaan, 92 soal mengenai kata, dan 60 soal mengenai kalimat efektif. Dari analisis tersebut didapat kesimpulan 222 soal (88,8%) dapat digunakan tanpa revisi dengan perincian sebagai berikut: 84 soal ejaan, 84 soal kata, dan 54 soal kalimat efektif; 8 soal (3,2%) dapat digunakan dengan revisi dengan perincian sebagai berikut: 2 soal ejaan, 1 soal kata, dan 5 soal kalimat efektif; dan 20 soal (8%) tidak dapat digunakan dengan perincian sebagai berikut: 12 soal ejaan, 7 soal kata, dan 1 soal kalimat efektif.

Presentase kesalahan indikator soal ejaan adalah 33,47%, presentase kesalahan indikator soal kata adalah 20,39%, dan presentase kesalahan indikator soal kalimat adalah 37,33%, ketiga skor ini mengindikasikan bahwa indikator ini sudah cukup dikuasai siswa karena presentase kesalahan per indikator dibawah 50%. Soal-soal yang dapat digunakan kemudian dimasukkan ke dalam alur cerita dan misi *game* disesuaikan dengan kapasitas karakter yang bisa ditampilkan dalam layar dialog *game RPG Maker XP*.

5) Mendesain *game*

Pada tahap mendesain produk, dilaksanakan pengembangan ide-ide awal untuk isi, melakukan analisis tugas dan konsep desain, membuat flowchart, serta menyiapkan skenario *game IndoneSius*. Ide awal soal *game IndoneSius* bersumber dari indikator yang ingin dicapai. Soal disajikan dalam format *game RPG*. Selanjutnya dilakukan rencana tugas dan analisis konsep agar ide yang dipakai selaras dengan kebutuhan dan ketersediaan fasilitas *RPG Maker XP*. Selanjutnya, dibuat alur misi *game* berupa diagram alir atau flowchart. Kegiatan selanjutnya dalam tahap ini adalah membuat misi *game IndoneSius*, membuat skenario *game IndoneSius* berdasarkan misi, dan mengintegrasikan soal-soal pemahaman struktur bahasa ke dalam skenario *game*.

b. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan perakitan bagian-bagian yang telah dihasilkan menjadi *game IndoneSius* awal yang siap divalidasi. Berdasarkan flowchart dan skenario kemudian dilanjutkan dengan pengembangan *game IndoneSius* awal. Tahap pengembangan *game* meliputi proses-proses berikut:

- 1) menginstal perangkat lunak *RPG Maker XP*
- 2) membuat *mapping* sesuai dengan latar dalam skenario, yaitu *mapping* Negeri Eja, rumah Pangeran Nusantara, rumah Kepala Dusun Eja, rumah Kepala Desa Eja, rumah Sekretaris Desa Eja, Pantai Papoa,

Hutan Lawesa, Gunung Komo, liku sihir Istana Indone, halaman Istana Indone, dan singgasana Pangeran Nusantara di Istana Indone;

- 3) menentukan tokoh-tokoh sesuai dengan karakter tokoh dalam skenario awal;
- 4) menentukan posisi tokoh-tokoh dan submisi dari tiap adegan dalam *game IndoneSius*;
- 5) memasukkan perintah misi dan submisi *game IndoneSius* ke dalam lembar kerja *RPG Maker XP*;
- 6) memasukkan soal-soal pemahaman struktur bahasa ke dalam tiap-tiap misi dan submisi sesuai dengan skenario awal;
- 7) membuat perhitungan nilai tiap-tiap soal,
- 8) mengakumulasi nilai-nilai tertentu untuk membuat syarat-syarat permainan, contoh: apabila pemain sudah mendapatkan nilai 100 baru boleh melanjutkan perjalanan, apabila nilainya belum mencapai 100 maka pemain harus menjawab soal yang lain untuk menggenapkan nilainya;
- 9) memasukkan bahan pendukung *game IndoneSius*, yaitu latar musik, latar suasana, dan animasi tiap adegan; dan
- 10) menguji setiap adegan dalam game dan melakukan perbaikan apabila terjadi kemacetan adegan maupun logika.

Agar produk *game IndoneSius* awal berkualitas sesuai dengan tujuannya, selama pengembangan dilakukan konsultasi dan evaluasi (*ongoing evaluation*) secara nonformal dengan ahli media dan ahli materi. Konsultasi dilakukan dengan memperlihatkan *game* yang telah dibuat.

2. Model dan Isi Spesifikasi *Game*

a. Model Produk *Game IndoneSius*

Game yang dihasilkan dalam penelitian ini dibuat menggunakan *RPG Maker XP*. *Game* ini dapat dioperasikan di komputer dengan menginstal software *RPG Maker XP* terlebih dahulu. Pengguna *game* ini adalah guru bahasa Indonesia dan siswa.

b. Isi Sajian Produk *Game IndoneSius*

Fokus sajian soal terbatas pada mata pelajaran bahasa Indonesia, SK mengungkapkan informasi dalam bentuk iklan baris, resensi, dan karangan, KD menyunting karangan dengan berpedoman pada ketepatan ejaan, tanda baca, pilihan kata, keefektifan kalimat, keterpaduan paragraf, dan kebulatan wacana. KD ini dipilih karena sesuai untuk dijadikan bahan soal dalam *game IndoneSius*, dan indikator sebagai berikut.

- 1) Siswa mampu menemukan kesalahan ejaan, pilihan kata, dan keefektifan kalimat.
- 2) Siswa mampu memperbaiki kesalahan ejaan, pilihan kata, dan keefektifan kalimat.

c. Tampilan Pokok *Game IndoneSius*

Berikut ini adalah sajian tampilan pokok *game IndoneSius* berdasarkan misi dan submisi *game*.

1) Tampilan Awal *Game IndoneSius*

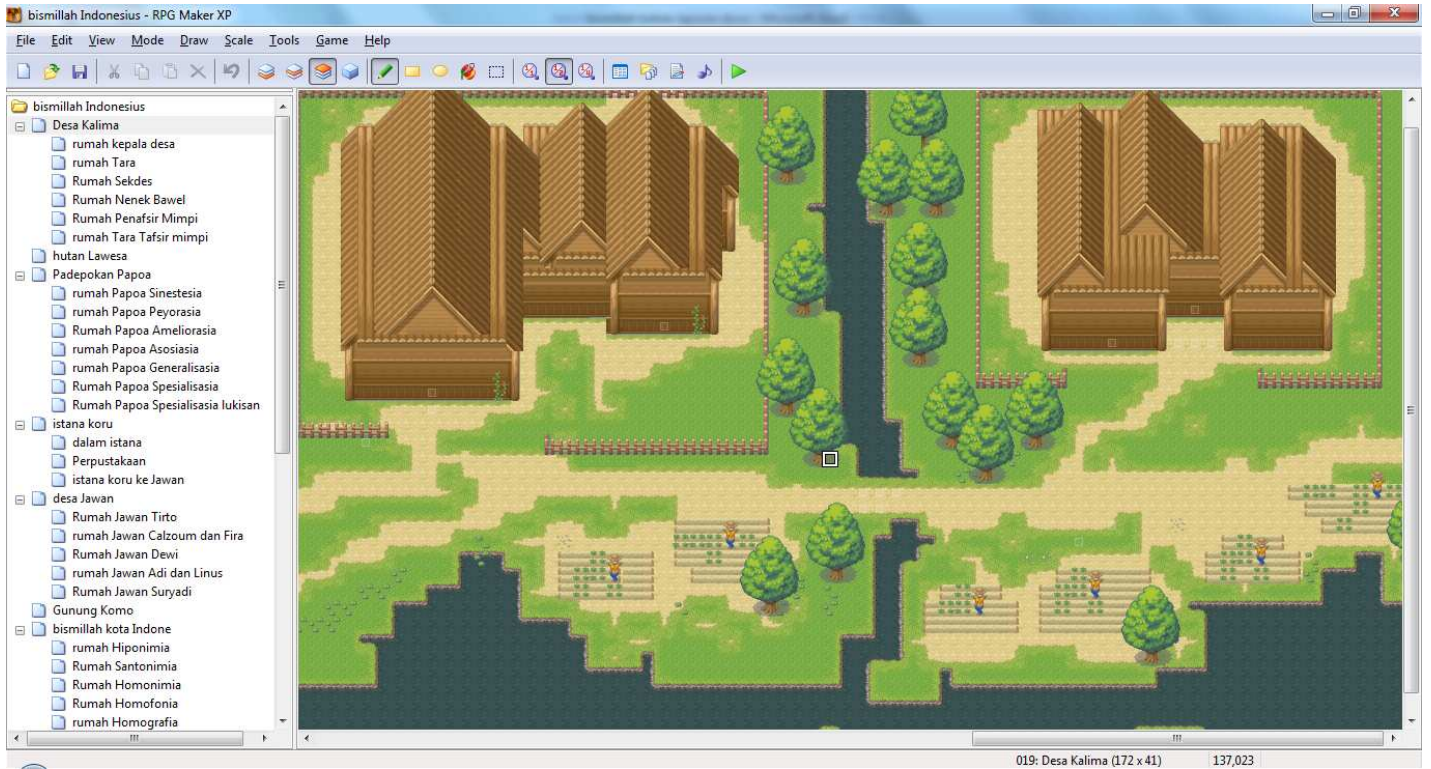


Gambar 9. Tampilan Awal *Game*

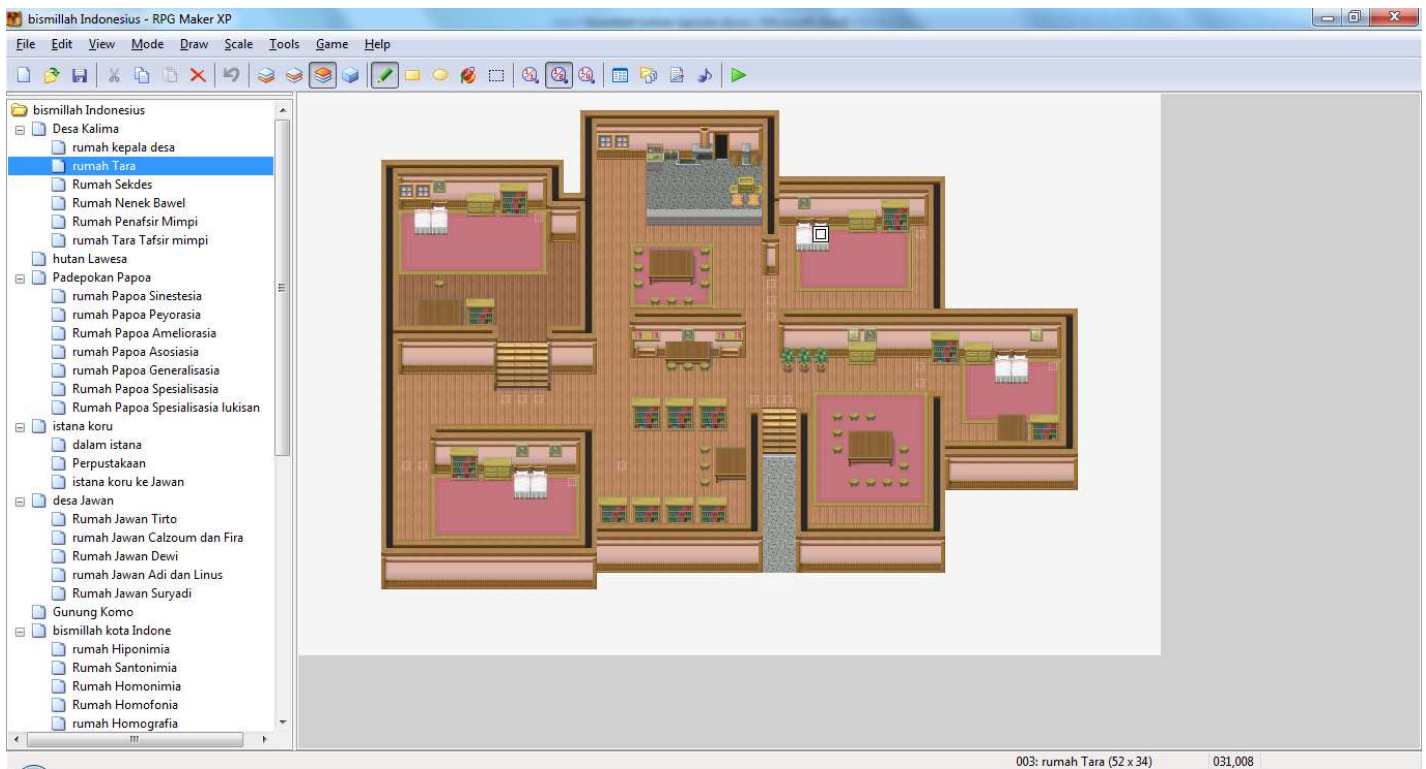


Gambar 10. Persimpangan Jalan Menuju Negeri Eja, Negeri Diksa, dan Negeri Kalima

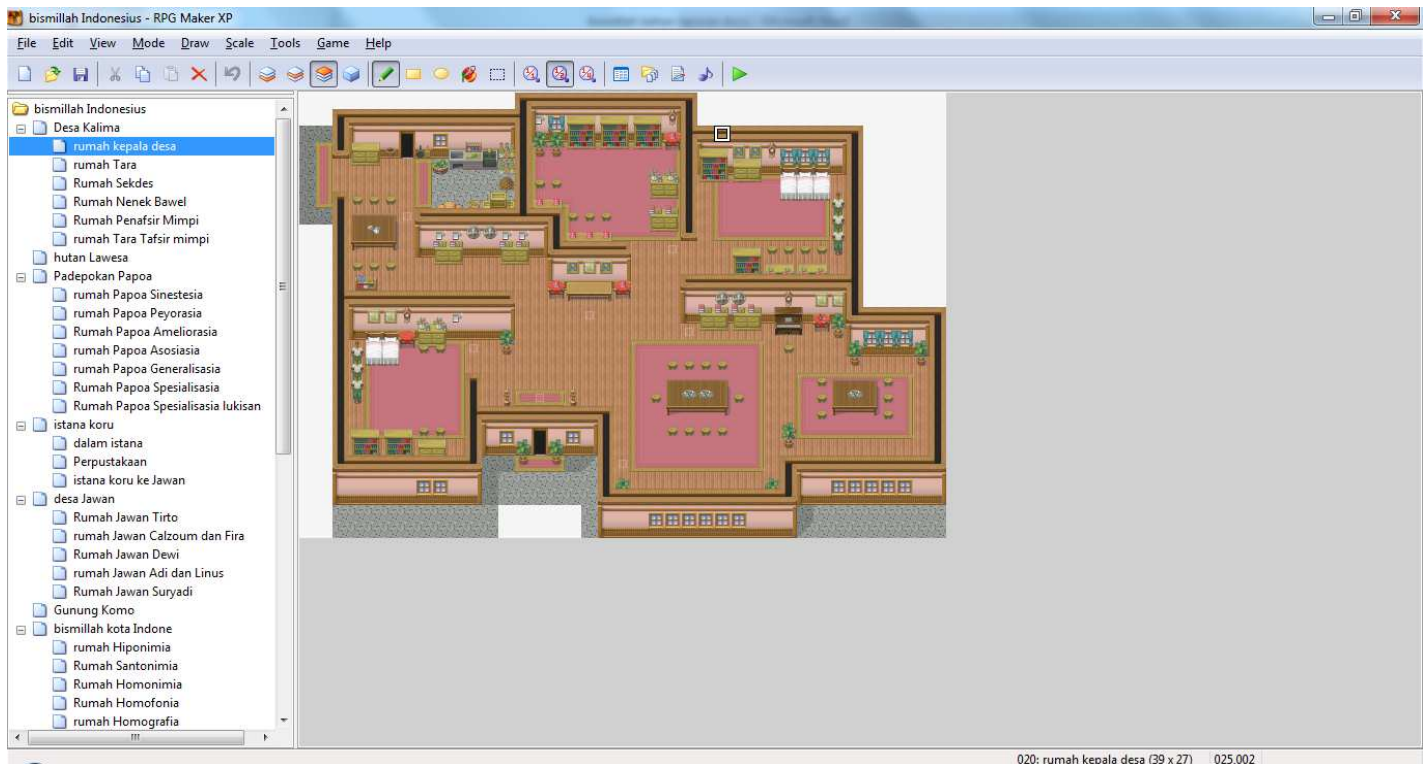
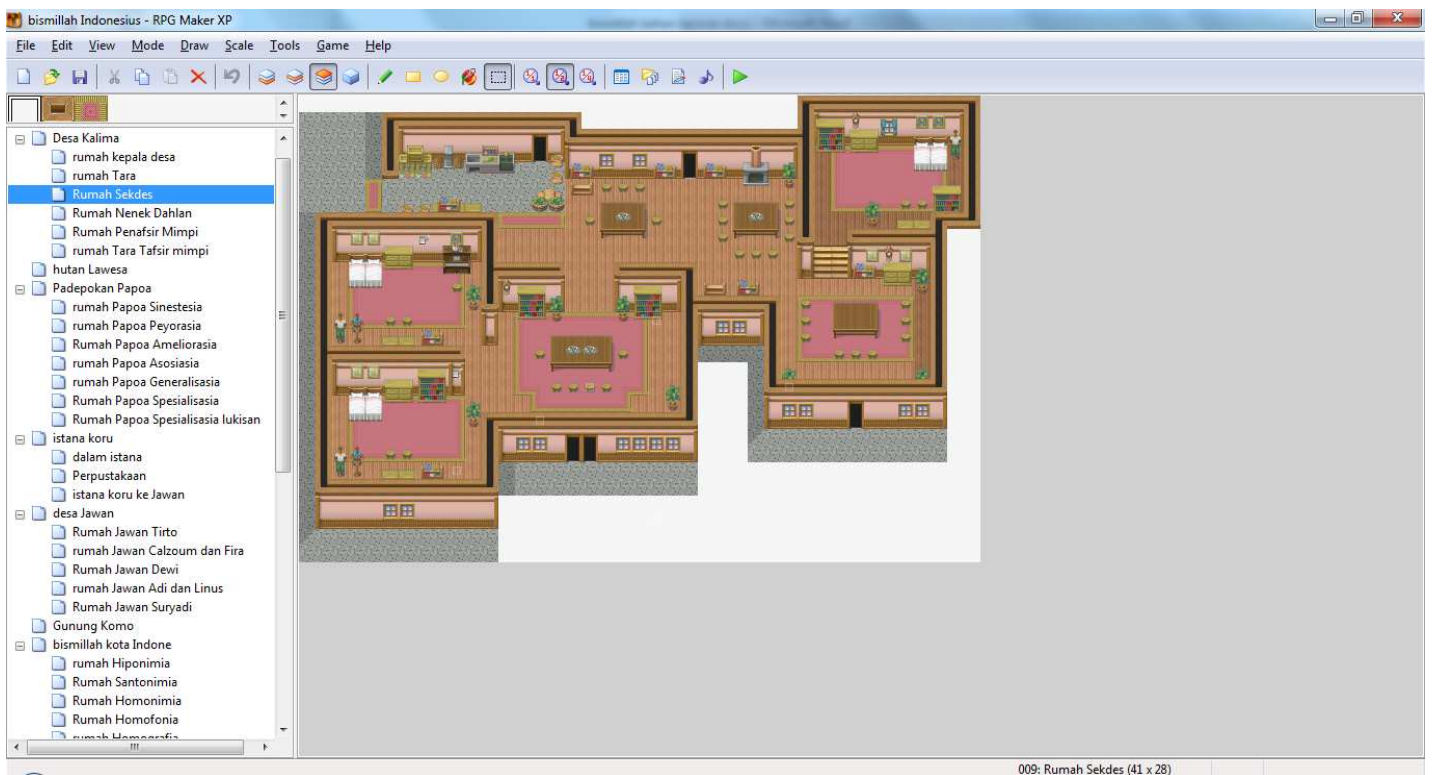
2) Tampilan *Game IndoneSius* Bagian Latihan Soal Ejaan

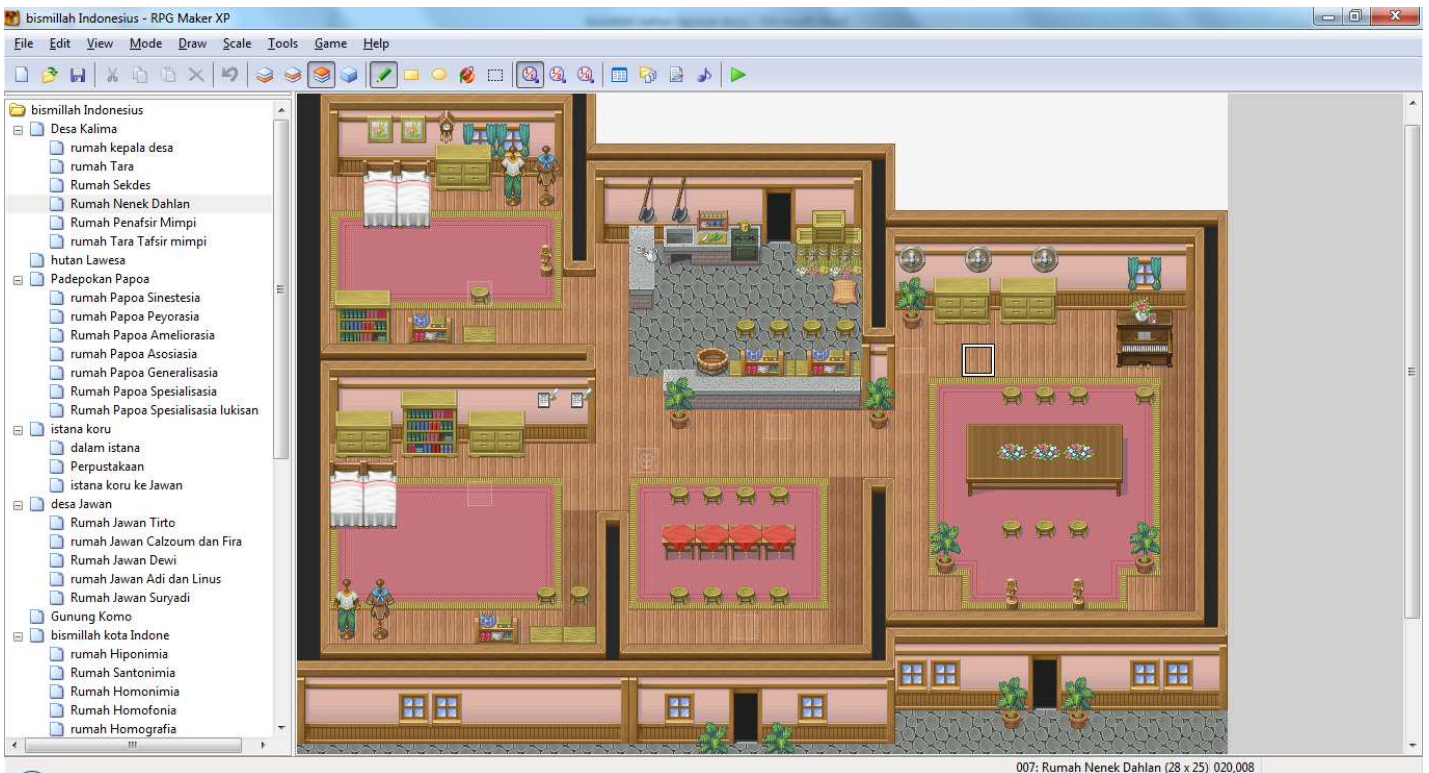


Gambar 11. Tampilan *Mapping* Desa Eja

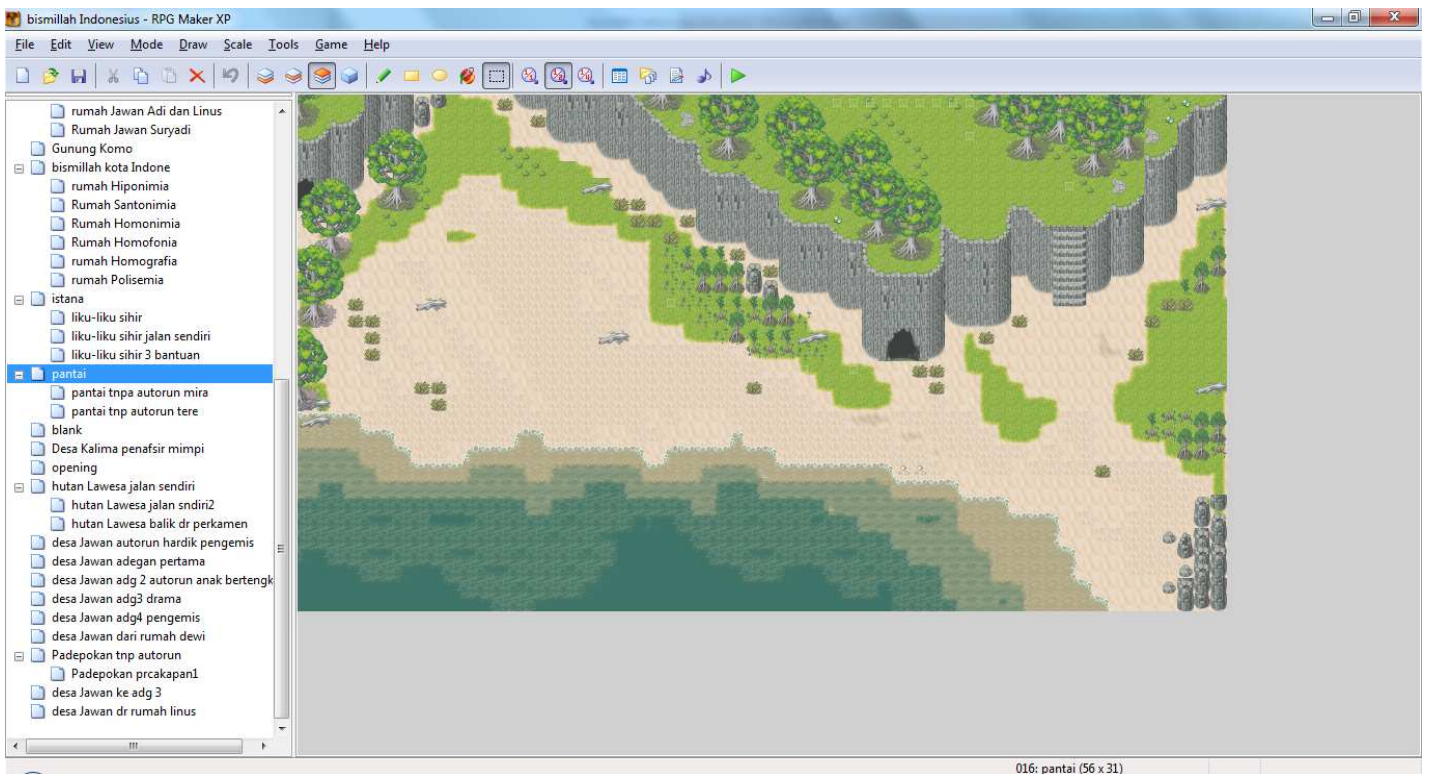


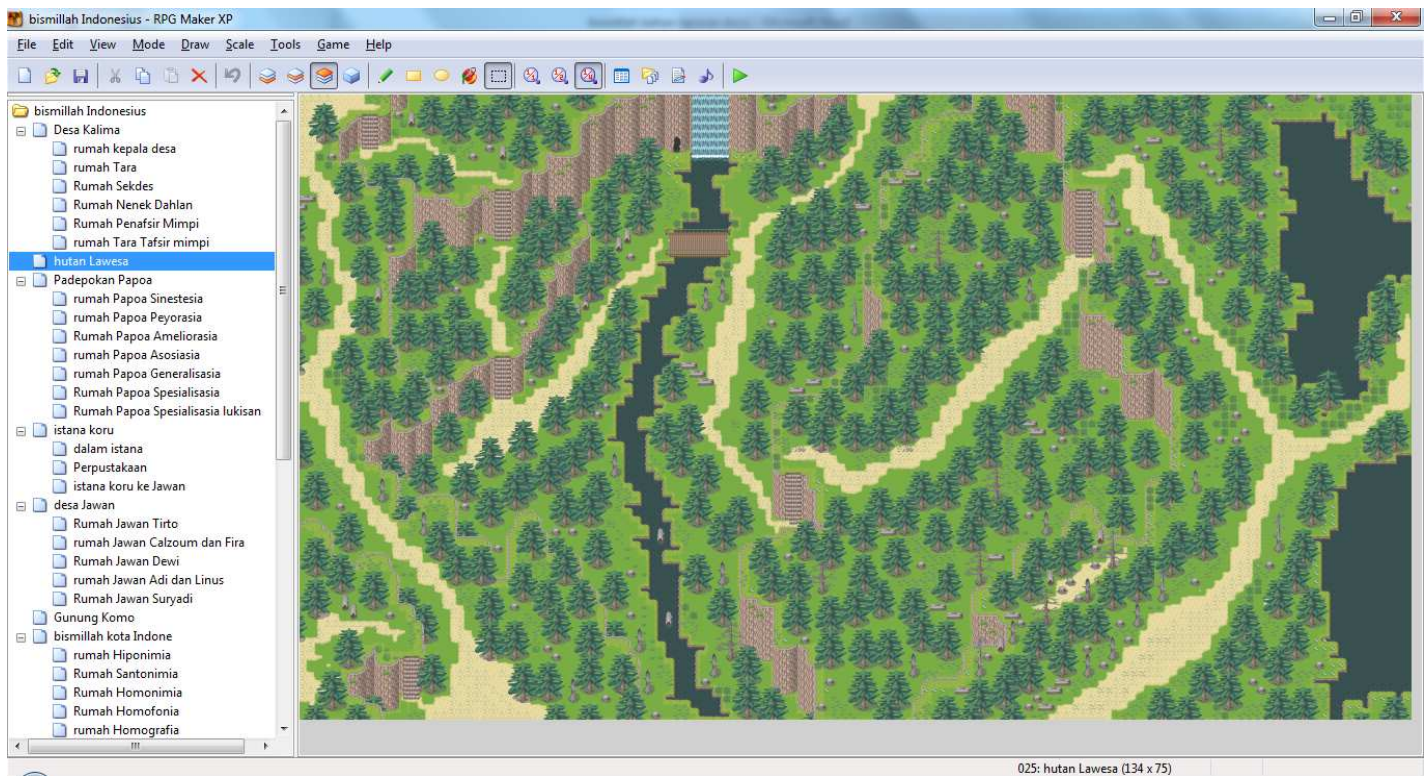
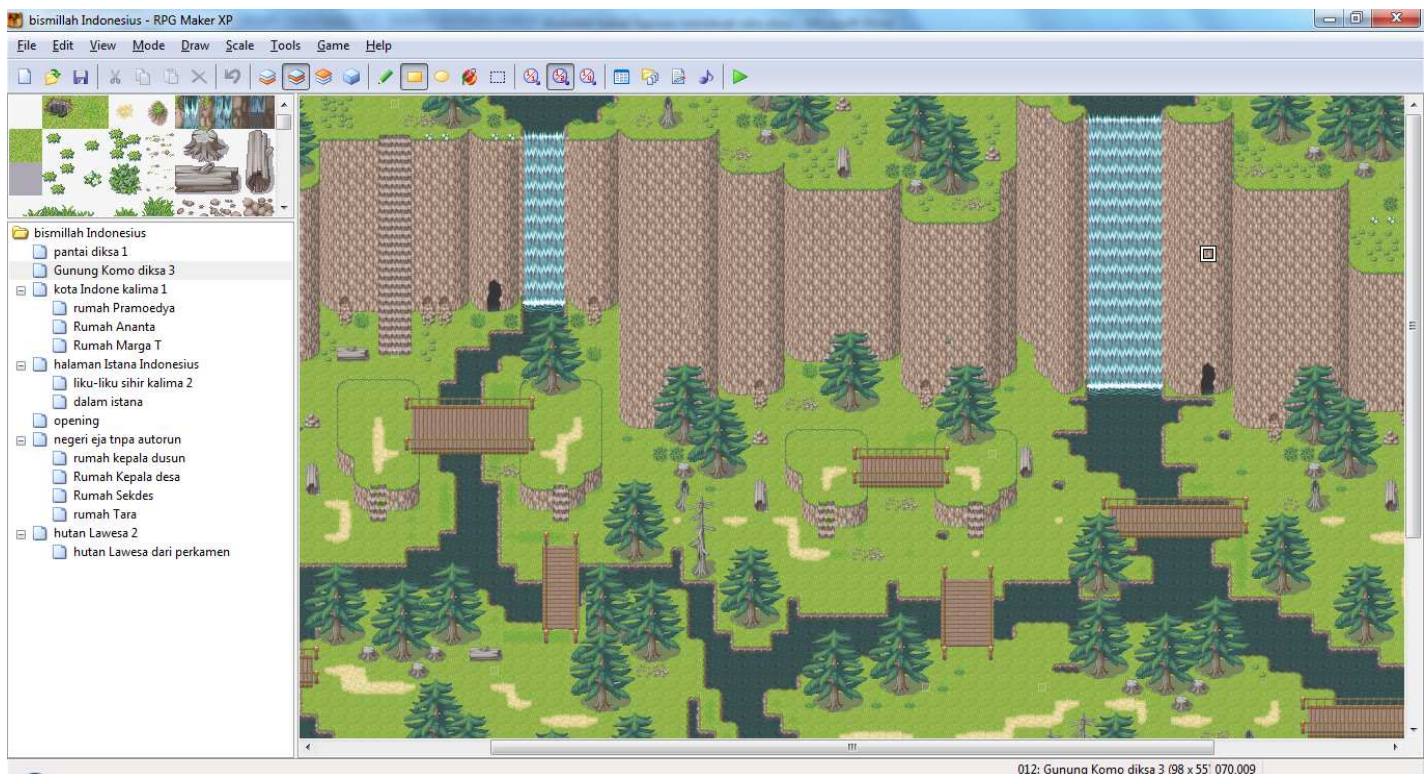
Gambar 12. Tampilan *Mapping* Peminggalan Orangtua Pangeran Nusantara

Gambar 13. Tampilan *Mapping* Rumah Kepala Dusun EjaGambar 14. Tampilan *Mapping* Rumah Sekretaris Desa Eja

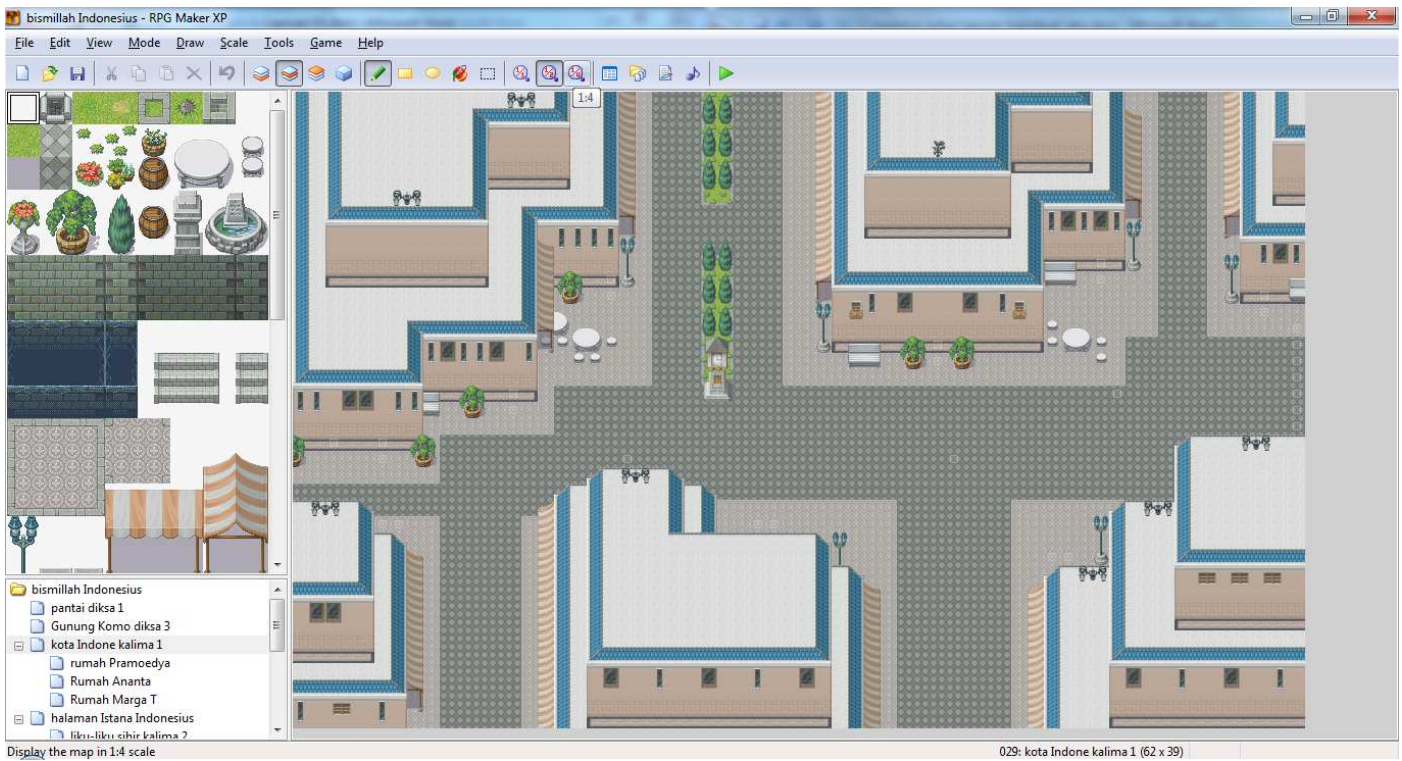
Gambar 15. Tampilan *Mapping* Kepala Desa Eja

3) Tampilan *Game IndoneSius* Bagian Latihan Soal Diksi

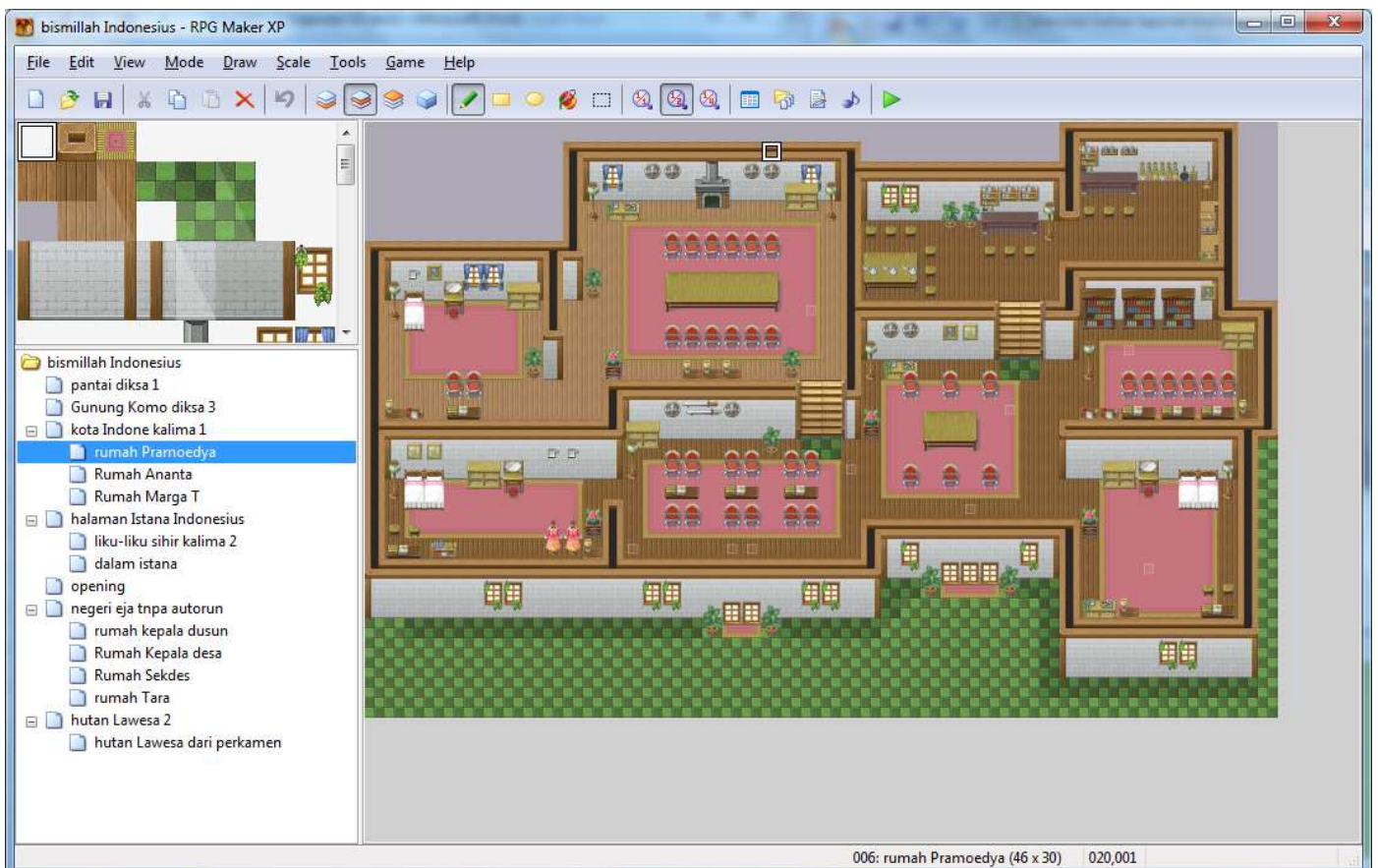
Gambar 16. Tampilan *Mapping* Pantai Papoa

Gambar 17. Tampilan *Mapping* Hutan LawesaGambar 18. Tampilan *Mapping* Gunung Komo

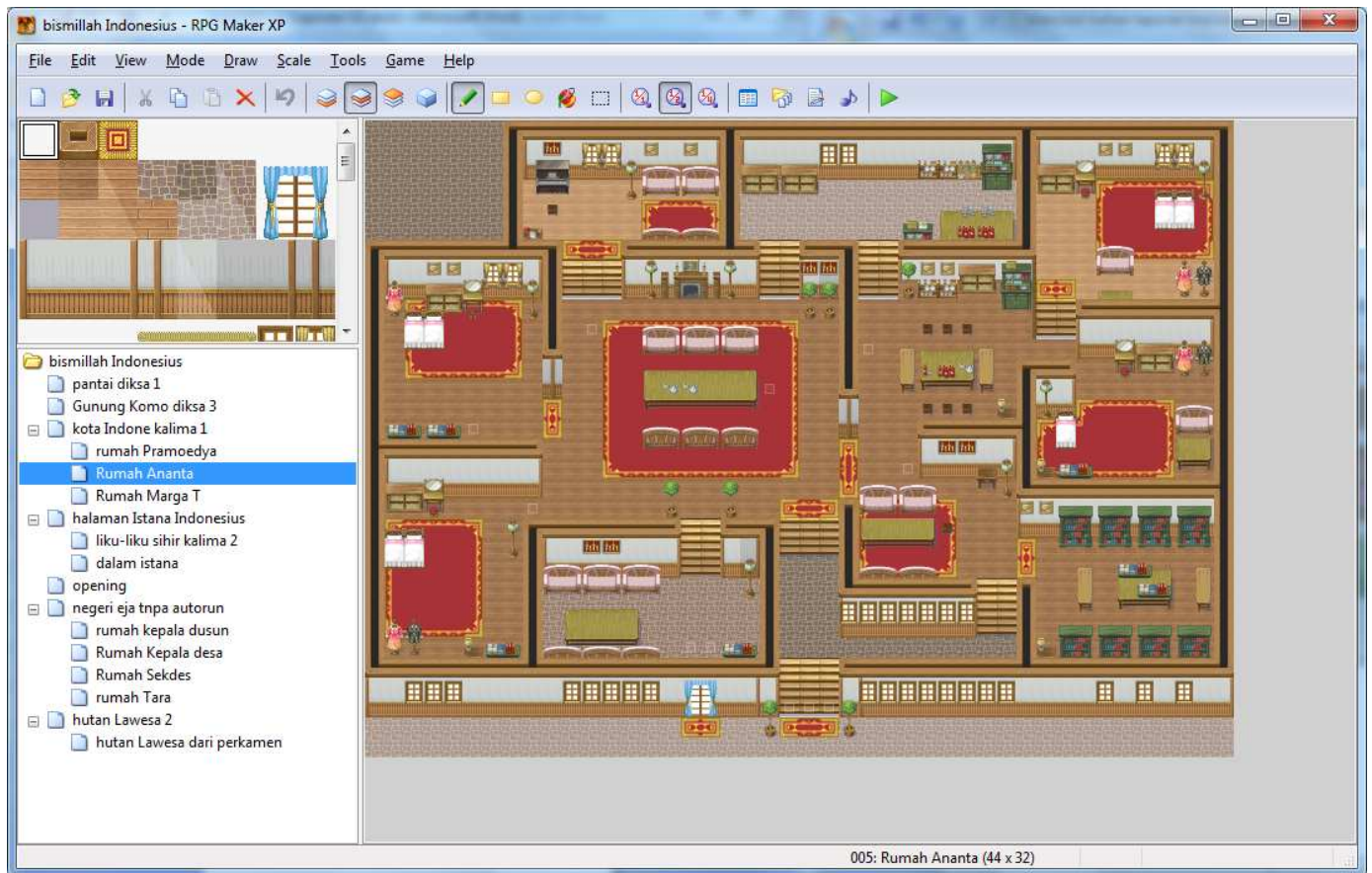
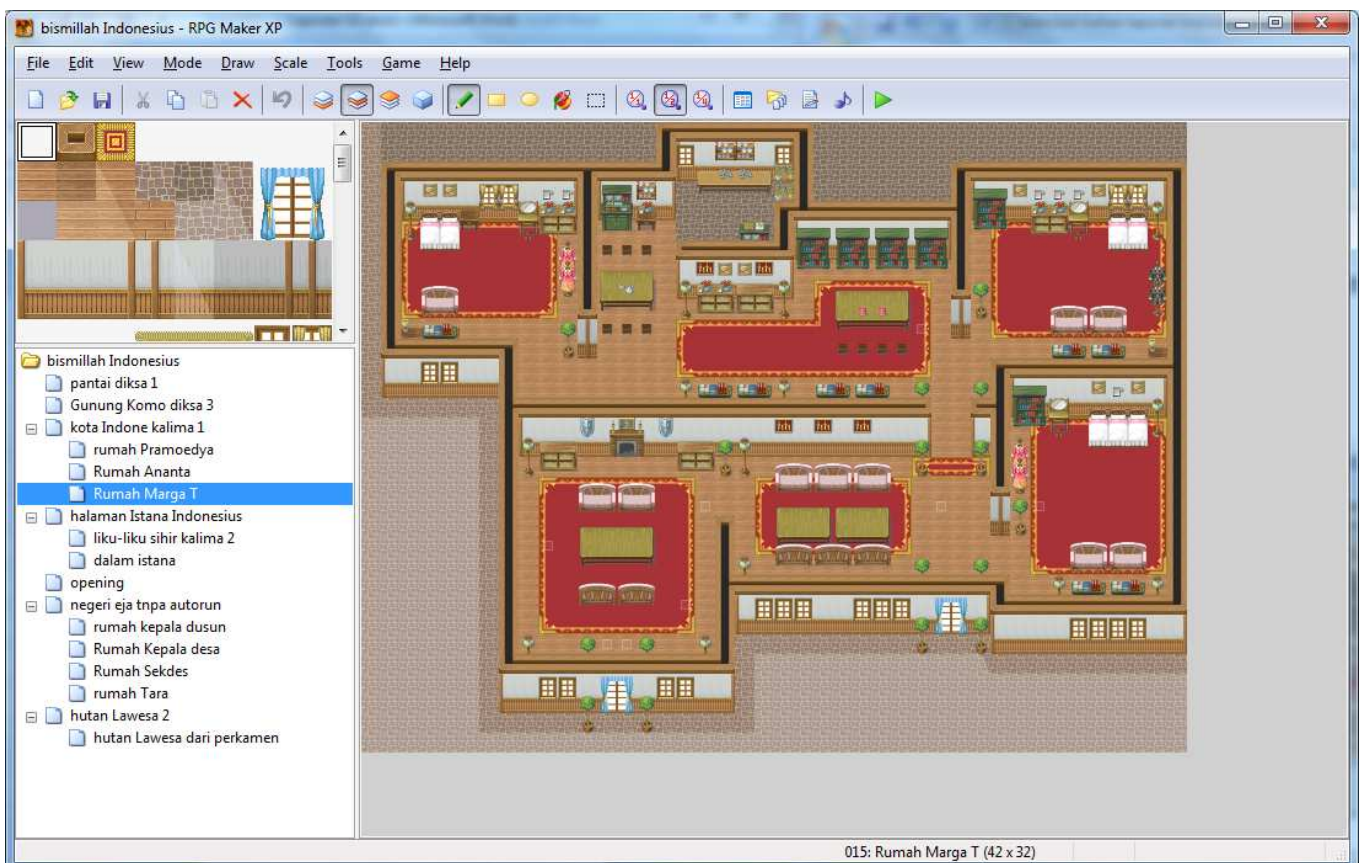
4) Tampilan *Game IndoneSius* Bagian Latihan Soal Kalimat

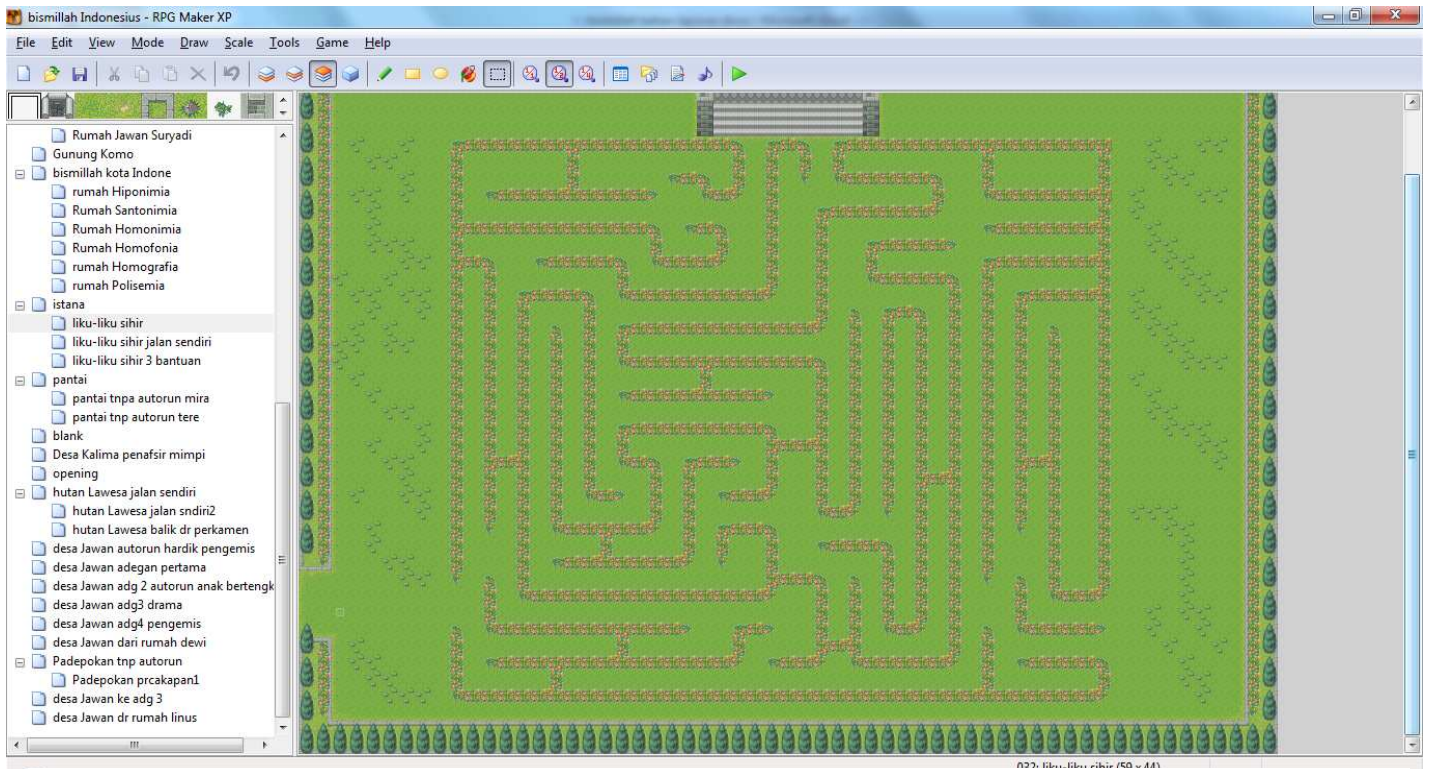
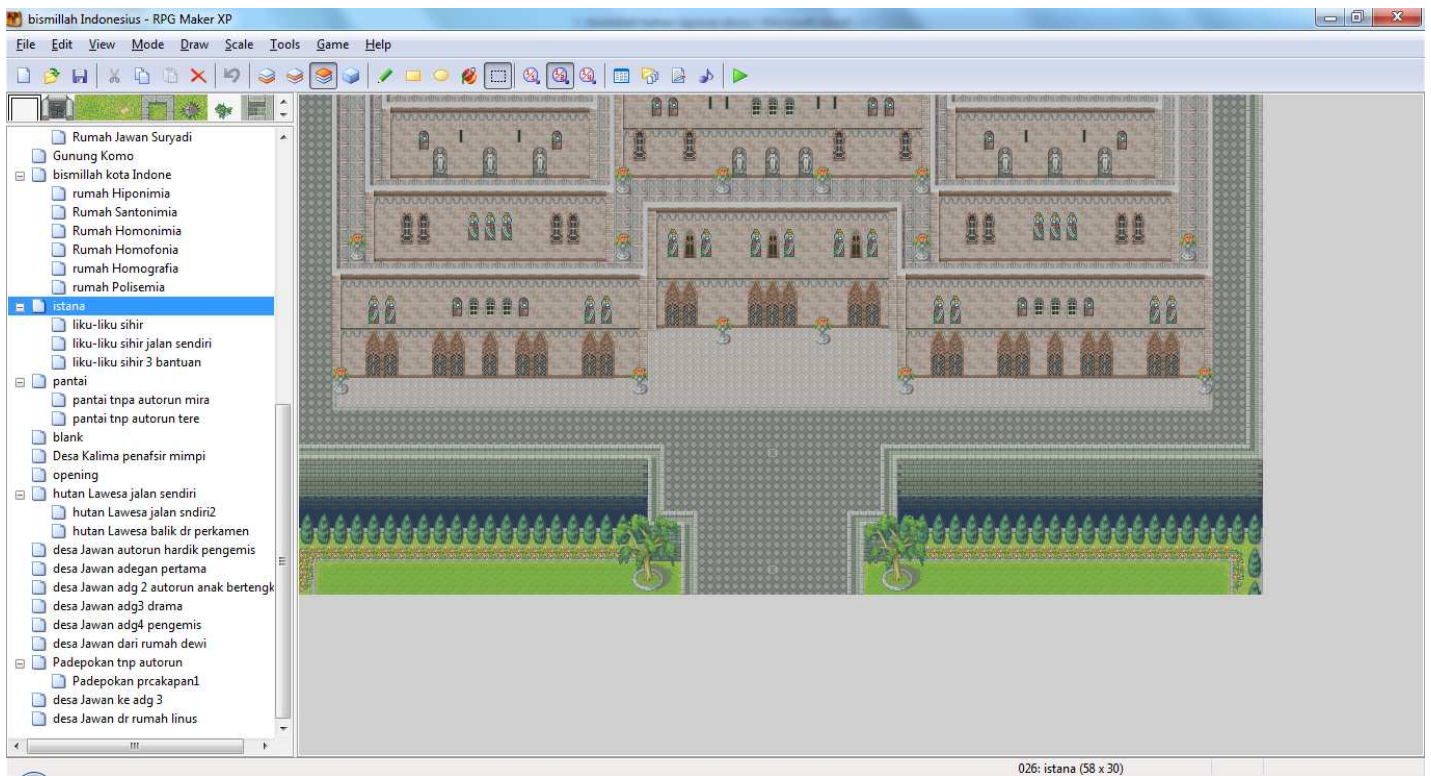


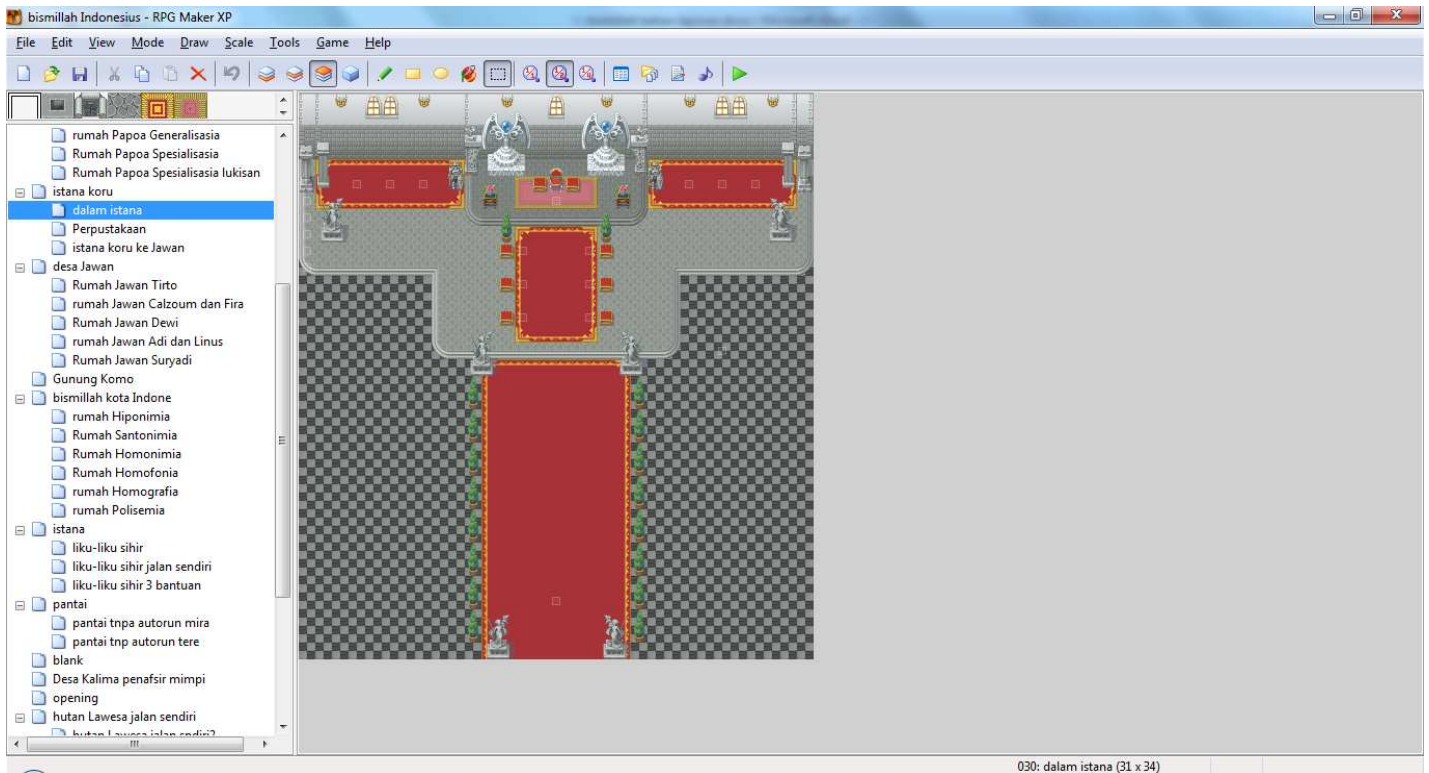
Gambar 19. Tampilan *Mapping* Kota Kalima



Gambar 20. Tampilan *Mapping* Rumah Pramoedya

Gambar 21. Tampilan *Mapping* Rumah AnantaGambar 22. Tampilan *Mapping* Rumah Marga T

Gambar 23. Tampilan *Mapping* Liku SihirGambar 24. Tampilan *Mapping* Halaman Istana Indone



Gambar 25. Tampilan *Mapping* Singgasana Pangeran Nusan

5) Tampilan *Game Over*



Gambar 26. Tampilan *Game Over*

Berdasarkan uraian singkat tentang isi dan tampilan produk *game IndoneSius* dapat disimpulkan bahwa *game IndoneSius* yang dihasilkan sesuai dengan spesifikasi produk yang ditetapkan. Profil *game IndoneSius* dapat dilihat di lampiran.

B. Data Uji Coba Kelayakan *Game IndoneSius*

Kegiatan uji coba *game IndoneSius* meliputi tes alfa dan tes beta, sebelum akhirnya diimplementasikan dalam pembelajaran nyata (tes sumatif tapi sepertinya tidak digunakan). Instrumen penelitian untuk tes alfa dan tes beta menggunakan skala likert, yaitu 5=sangat baik, 4=baik, 3=cukup, 2=tidak baik, 1=sangat tidak baik. Kualitas unsur media dan materi dapat diketahui setelah skor atau rerata skor dikonversi ke dalam skala 5, dengan kriteria rumus pada tabel 6.

Jika skor maksimum ideal=5, maka skor minimum ideal=1, rata-rata (X_i)=1/2 (5+1)=3, dan $SD_i=1/6 (5-1)= 0,67$; maka:

Skala 5	=	$X > (1,80 SD_i)$
	=	$X > (1,80 \times 0,67)$
	=	$X > 4,21$ (kategori “sangat baik”)
Skala 4	=	$X_i + 0,60 SD_i, X \leq X_i + 1,80 SD_i$
	=	$3 + (0,60 \times 0,67) < X \leq (3 + 1,80 \times 0,67)$
	=	$3,4 < X \leq 4,2$ (kategori “baik”)
Skala 3	=	$X_i - 0,60 SD_i < X \leq X_i + 0,60 SD_i$
	=	$3 - (0,60 \times 0,67) < X \leq (3 + 0,60 \times 0,67)$
	=	$2,6 < X \leq 3,4$ (kategori “cukup”)
Skala 2	=	$X_i - 0,80 SD_i < X \leq X_i - 0,60 SD_i$
	=	$3 - (0,80 \times 0,67) < X \leq (3 - 0,60 \times 0,67)$
	=	$1,8 < X \leq 2,6$ (kategori “tidak baik”)
Skala 1	=	$X \leq X_i - 0,80 SD_i$
	=	$X \leq 3 - (0,80 \times 0,67)$
	=	$X \leq 1,8$ (kategori “sangat tidak baik”)

1. Hasil Data Validasi Ahli Materi, Analisis, dan Revisi

Ahli materi dalam penelitian ini adalah Beniati Lestyarini, S.Pd. (dosen tetap jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta), Dwi Hanti Rahayu, M.Pd. (dosen tetap jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta), dan Dwi Astuti, S.Pd. (guru pengampu mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IX SMP Negeri 1 Kertek). Pemilihan mereka sebagai ahli materi karena mereka memiliki kompetensi yang sesuai dengan kriteria sebagai ahli materi pada penelitian ini.

Validasi yang dilakukan oleh Beniati Lestyarini, S.Pd. dan Dwi Hanti Rahayu, M.Pd. lebih fokus pada kualitas penyajian soal, sedangkan validasi yang dilakukan oleh Dwi Astuti, S.Pd. lebih fokus pada kualitas isi/materi soal. Hasil validasi yang dilakukan oleh Beniati Lestyarini, S.Pd. dan Dwi Hanti Rahayu, M.Pd. adalah sebanyak 40 soal dari 250 soal yang divalidasi perlu direvisi karena tidak memenuhi persyaratan (lebih jelasnya bisa dilihat di lampiran 4). Hasil validasi yang dilakukan oleh Dwi Astuti, S.Pd. bisa dilihat pada tabel 7, 8, dan 9 sebagai berikut.

a. **Hasil Validasi**

Tabel 7. Hasil Validasi Sebelum dan Sesudah Revisi oleh Ahli Materi (Dwi Astuti, S.Pd.) dari Aspek Kesesuaian Soal

No	Indikator	Sebelum Revisi		Sesudah Revisi	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
1	kesesuaian soal-soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan tujuan pembelajaran	2	tidak baik	5	sangat baik
2	kesesuaian soal-soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD)	2	tidak baik	5	sangat baik
3	kesesuaian soal-soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan materi pembelajaran pemahaman struktur bahasa (ejaan, diksi, dan kalimat)	2	tidak baik	5	sangat baik
4	kesesuaian tingkat kesulitan soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan jenjang, jenis sekolah, dan tingkatan kelas uji coba (kelas IX)	4	baik	4	baik
5	kesesuaian rumusan soal dalam <i>game</i> dengan kompetensi yang diharapkan	2	tidak baik	5	sangat baik
6	kesesuaian jumlah soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan cakupan materi pemahaman struktur bahasa (ejaan, diksi, dan kalimat)	4	baik	4	baik
jumlah		16		28	
rata-rata		2,67	cukup	4,67	sangat baik

Tabel 8. Hasil Validasi Sebelum dan Sesudah Revisi oleh Ahli Materi
(Dwi Astuti, S.Pd.) dari Aspek Penyajian Soal

No.	Indikator	Sebelum Revisi		Sesudah Revisi	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
7	kebenaran isi/konsep	4	baik	4	baik
8	kedalaman materi soal yang digunakan dalam <i>game</i>	3	cukup	5	sangat baik
9	kelogisan sistematika penyajian soal yang digunakan dalam <i>game</i>	4	baik	4	baik
10	kejelasan soal yang digunakan dalam <i>game</i>	3	cukup	5	sangat baik
11	ketepatan penggunaan bahasa dalam soal yang digunakan dalam <i>game</i>	3	cukup	5	sangat baik
12	variasi bentuk soal yang digunakan dalam <i>game</i>	3	cukup	5	sangat baik
13	aktualisasi soal yang digunakan dalam <i>game</i>	3	cukup	3	cukup
14	ketepatan jenis/bentuk soal yang digunakan dalam <i>game</i>	2	tidak baik	4	baik
15	penguatan positif untuk jawaban benar	5	sangat baik	5	sangat baik
16	penguatan positif untuk jawaban salah	5	sangat baik	5	sangat baik
jumlah		35		45	
rata-rata		3,50	baik	4,50	sangat baik

Tabel 9. Hasil Validasi Sebelum dan Sesudah Revisi oleh Ahli Materi
(Dwi Astuti, S.Pd.) dari Aspek Cakupan Soal

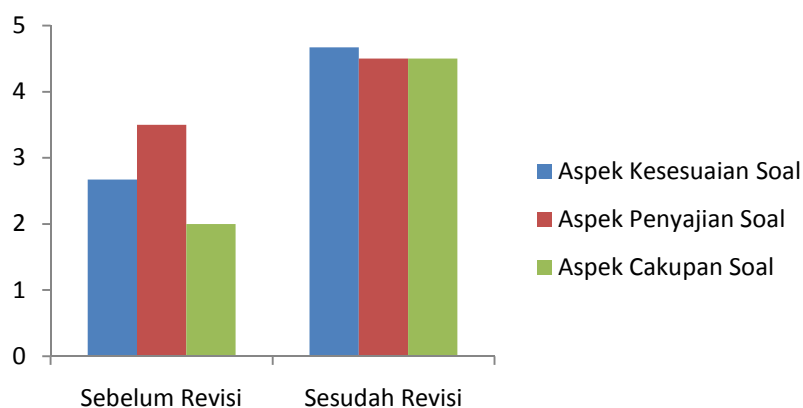
No.	Indikator	Sebelum Revisi		Sesudah Revisi	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
17	cakupan soal untuk materi pemahaman struktur bahasa (ejaan, diksi, dan kalimat)	2	tidak baik	5	sangat baik
18	cakupan soal untuk pencapaian kompetensi	2	tidak baik	4	baik
jumlah		4		9	
rata-rata		2,00	tidak baik	4,50	sangat baik

Rata-rata nilai hasil validasi ahli materi tentang aspek kesesuaian soal adalah 2,67. Berdasarkan kriteria penilaian termasuk ke dalam kategori cukup karena berada pada rentang nilai 2,6—3,4, tetapi masih terdapat beberapa bagian yang perlu diperbaiki. Oleh sebab itu, dilakukan revisi produk hingga rata-rata yang diperoleh setelah revisi meningkat sebanyak 2,00 menjadi 4,67 dan termasuk dalam kategori sangat baik karena berada pada rentang 4,2—5,00.

Rata-rata nilai hasil validasi ahli materi tentang aspek penyajian soal adalah 3,50. Berdasarkan kriteria penilaian termasuk ke dalam kategori baik karena berada pada rentang nilai 3,4—4,2, tetapi masih terdapat beberapa bagian yang perlu diperbaiki. Oleh sebab itu, dilakukan revisi produk hingga rata-rata yang diperoleh setelah revisi meningkat sebanyak 1,00 menjadi 4,50 dan termasuk dalam kategori sangat baik karena berada pada rentang 4,2—5,00.

Rata-rata nilai hasil validasi ahli materi tentang cakupan soal adalah 2,00. Berdasarkan kriteria penilaian termasuk ke dalam kategori tidak baik karena berada pada rentang nilai 1,8—2,6 , tetapi masih terdapat beberapa bagian yang perlu diperbaiki. Oleh sebab itu, dilakukan revisi produk hingga rata-rata yang diperoleh setelah revisi meningkat sebanyak 2,50 menjadi 4,50 dan termasuk dalam kategori sangat baik karena berada pada rentang 4,2—5,00.

Hasil validasi ahli materi baik dari aspek kesesuaian soal, aspek penyajian soal, dan aspek cakupan soal sebelum dan sesudah revisi, dapat dilihat pada bagian lampiran dan diagram batang sebagai berikut.



Gambar 27. Diagram Batang Hasil Validasi oleh Ahli Materi (Dwi Astuti, S.Pd.)

b. Jenis Kesalahan dan Revisi

Berdasar validasi yang dilakukan kepada ahli materi diperoleh saran tentang beberapa bagian yang masih perlu diperbaiki, di antaranya:

- 1) Soal kurang sesuai dengan konteks karena berupa kata lepas dan kalimat lepas, tapi *game* ini tetap bisa digunakan sebagai media latihan soal walaupun soal-soal yang digunakan tidak seperti soal-soal ujian nasional (UN).
- 2) Sebaiknya hilangkan soal-soal homonim, homograf, antonim, sinonim, denotasi, dan konotasi karena tidak ada di standar kelulusan (SKL) UN. Sebaiknya diganti dengan soal mengenai kata baku dan tidak baku.

Perbaikan yang dilakkan adalah mengurangi soal yang berupa kata lepas dan mengganti soal-soal homonim, homograf, antonim, sinonim, denotasi, dan konotasi dengan soal mengenai kata baku dan tidak baku.

2. Hasil Data Validasi Ahli Media I, Analisis, dan Revisi

Ahli media yang pertama dalam penelitian ini adalah Nur Hadi, M.Eng., dosen media jurusan Pendidikan Matematika. Dipilihnya Nur Hadi, M.Eng. sebagai ahli media karena beliau memiliki kompetensi yang sesuai dengan kriteria sebagai ahli media pada penelitian ini. Validasi ahli media dilakukan dengan memperlihatkan produk dan menggunakan angka skala likert untuk mengetahui kesimpulan penilaian. Selama proses validasi, ahli media mencermati produk *game IndoneSius* kemudian ahli media memberikan penilaian, komentar, dan saran revisi yang berkaitan dengan media.

a. **Hasil Validasi**

Hasil validasi ahli media sebelum dan sesudah revisi dapat dilihat pada tabel 10, 11, dan 12 di bawah ini.

Tabel 10. Hasil Validasi Sebelum dan Sesudah Revisi oleh Ahli Media I
(Nur Hadi W., M. Eng.) dari Aspek Tampilan *Game*

No.	Indikator	Sebelum Revisi		Sesudah Revisi	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
1	kemudahan alur <i>game</i> untuk dimainkan siswa kelas IX	3	cukup	4	baik
2	kemenarikan <i>game</i>	4	baik	4	baik
3	kesesuaian misi-misi dalam <i>game</i> dengan alur <i>game</i>	5	sangat baik	4	baik
4	kejelasan perintah (misi) dalam <i>game</i>	4	baik	5	sangat baik
5	kejelasan petunjuk yang disediakan dalam <i>game</i>	3	cukup	5	sangat baik
6	kesesuaian alur <i>game</i> dengan soal-soal yang digunakan	3	cukup	4	baik
7	kesesuaian penggunaan <i>mapping</i> dengan alur <i>game</i>	3	cukup	4	baik
8	ketepatan penempatan pemain dan hal-hal yang harus dicari oleh pemain	4	baik	4	baik
9	keserasian warna tulisan dengan background	4	baik	3	cukup
10	ketepatan pemilihan musik latar	3	cukup	4	baik
11	ketepatan animasi yang digunakan untuk jawaban benar	4	baik	4	baik
12	ketepatan animasi yang digunakan untuk jawaban salah	4	baik	4	baik
13	ketepatan animasi yang digunakan untuk misi selesai	4	baik	4	baik
14	ketepatan pemilihan tokoh dengan alur dan tujuan <i>game</i>	4	baik	4	baik
jumlah		52		57	
rata-rata		3,71	baik	4,07	baik

Tabel 11. Hasil Validasi Sebelum dan Sesudah Revisi oleh Ahli Media I
(Nur Hadi W., M. Eng.) dari Aspek Pemrograman *Game*

No.	Indikator	Sebelum Revisi		Sesudah Revisi	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
15	tingkat interaktivitas siswa	4	baik	4	baik
16	kemudahan berinteraksi dengan <i>game</i> edukasi	3	cukup	4	baik
17	kejelasan struktur navigasi	4	baik	4	baik
18	efisiensi teks	4	baik	5	sangat baik
19	efisiensi <i>mapping</i>	4	baik	4	baik
jumlah		19		21	
rata-rata		3,80	baik	4,20	baik

Tabel 12. Hasil Validasi Sebelum dan Sesudah Revisi oleh Ahli Media I
(Nur Hadi W., M. Eng.) dari Aspek (*Side Product*) Buku Panduan *Game*

No.	Indikator	Sebelum Revisi		Sesudah Revisi	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
20	kesesuaian buku panduan dengan isi <i>game</i>	2	tidak baik	4	baik
21	kejelasan petunjuk dalam buku panduan <i>game</i>	2	tidak baik	4	baik
22	Ketepatan penggunaan bahasa dalam buku panduan <i>game</i>	3	cukup	4	baik
23	ketepatan penggunaan gambar	4	baik	4	baik
jumlah		11		16	
rata-rata		2,75	cukup	4,00	baik

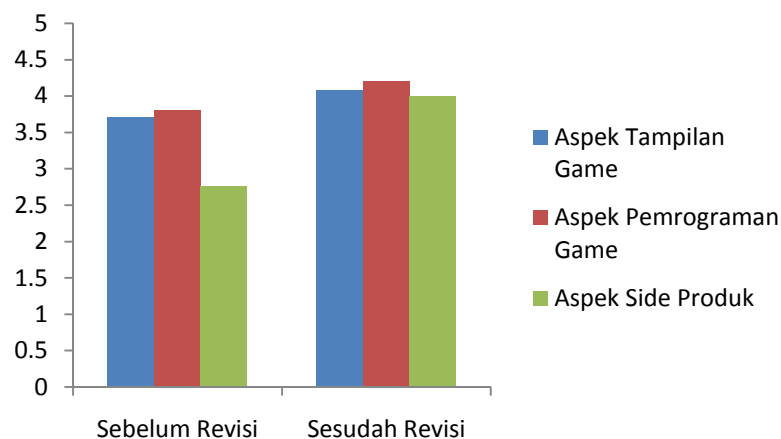
Rata-rata nilai hasil validasi ahli media I tentang aspek tampilan *game* adalah 3,71. Berdasarkan kriteria penilaian termasuk ke dalam kategori baik karena berada pada rentang nilai 3,4—4,2, tetapi masih terdapat beberapa bagian yang perlu diperbaiki. Oleh sebab itu, dilakukan revisi produk hingga rata-rata yang diperoleh setelah revisi meningkat sebanyak 0,36 menjadi 4,07 dan termasuk dalam kategori baik karena berada pada rentang 3,4—4,2.

Rata-rata nilai hasil validasi ahli media I tentang aspek pemrograman *game* adalah 3,80. Berdasarkan kriteria penilaian termasuk ke dalam kategori baik karena berada pada rentang nilai 3,4—4,2, tetapi masih terdapat beberapa bagian yang perlu diperbaiki. Oleh sebab itu, dilakukan revisi produk hingga rata-rata yang diperoleh setelah revisi meningkat sebanyak 0,40 menjadi 4,20 dan termasuk dalam kategori baik karena berada pada rentang 3,4—4,2.

Rata-rata nilai hasil validasi ahli media I tentang aspek side produk (buku panduan) *game* adalah 2,75. Berdasarkan kriteria penilaian termasuk ke dalam kategori cukup karena berada pada rentang nilai 2,6—3,4, tetapi masih terdapat beberapa bagian yang perlu diperbaiki. Oleh sebab itu, dilakukan revisi produk

hingga rata-rata yang diperoleh setelah revisi meningkat sebanyak 1,25 menjadi 4,00 dan termasuk dalam kategori baik karena berada pada rentang 3,4—4,2.

Hasil validasi ahli media I baik dari aspek tampilan *game*, pemrograman, maupun side produk (buku panduan *game*) sebelum dan sesudah revisi, dapat dilihat pada bagian lampiran dan diagram batang sebagai berikut.



Gambar 28. Diagram Batang Hasil Validasi oleh Ahli Media, (Nur Hadi W.,M.Eng.)

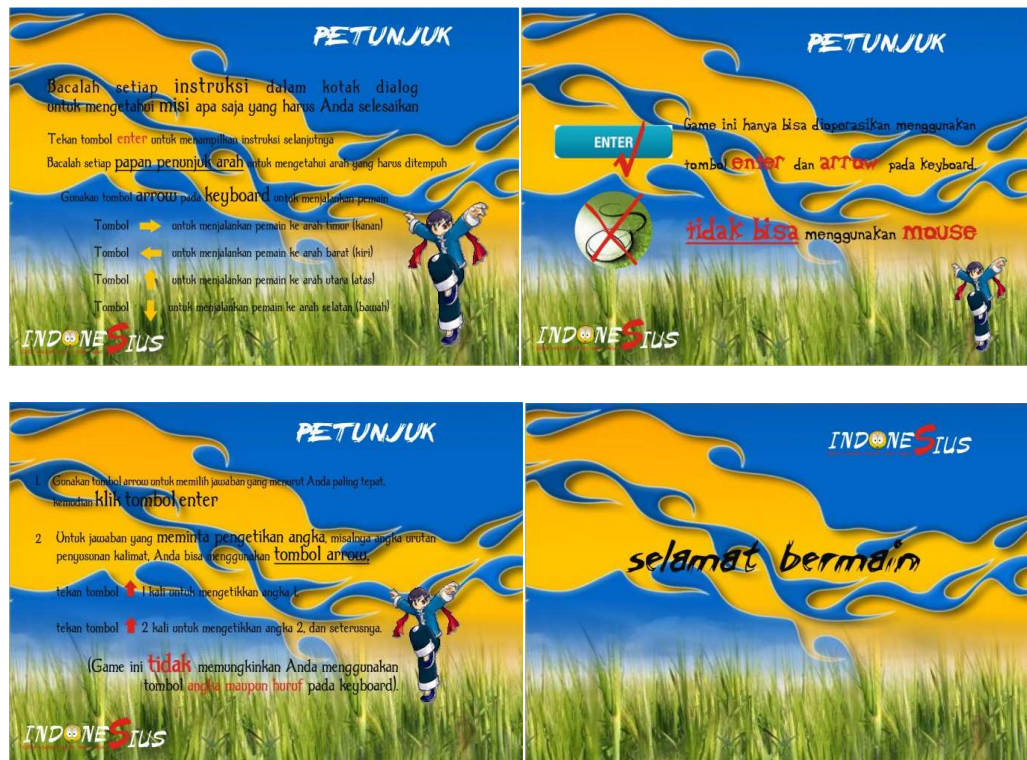
b. Jenis Kesalahan dan Revisi

Berdasar validasi yang dilakukan kepada ahli media I diperoleh saran tentang beberapa bagian yang masih perlu diperbaiki, di antaranya:

- 1) Tampilan isi file dalam CD instalasi dengan tampilan isi file dalam buku panduan berbeda. Sebaiknya isi keduanya harus sama persis agar pengguna tidak merasa kesulitan untuk melakukan proses install.
- 2) Tampilan *game* sebaiknya *fullscreen* (layar penuh).
- 3) Pada waktu muncul tampilan pertama kali, sebaiknya user diberi petunjuk harus melakukan apa.
- 4) Seharusnya ada informasi memainkan *game* menggunakan mouse atau keyboard.
- 5) Sebaiknya diberi alternatif kembali ke pertanyaan tiap-tiap soal.

- 6) Sebaiknya diberi petunjuk arah (utara, selatan, timur, dan barat).
- 7) Penyusunan kalimat sebaiknya menggunakan garis bawah, bukan dipisah dengan garis vertikal pada teks.
- 8) Alangkah baiknya cover CD dan buku petunjuk dibuat dengan warna cerah sehingga lebih memberi kesan fresh dan semangat.

Perbaikan yang dilakukan adalah dengan membuat menata ulang isi file dalam CD instalasi dan isi file dalam buku panduan, membuat pengaturan agar bisa tampil penuh layar dengan menekan *shortcut (Alt+Enter)*, membuat petunjuk pada tampilan awal *game*, termasuk membuat petunjuk penggunaan keyboard dan petunjuk arah pada *game*, memberikan alternatif kembali ke pertanyaan tiap-tiap soal, dan mengubah warna dasar cover CD dan buku petunjuk dengan warna yang lebih cerah. Secara lebih jelas, tampilan petunjuk penggunaan dapat dilihat pada gambar 28, dan latar tampilan judul sebelum dan sesudah dilakukan revisi dapat dilihat pada gambar 29.



Gambar 29: Tampilan Petunjuk Penggunaan Game



Gambar 30: Tampilan Game (Cover CD dan Buku Panduan, dan Tampilan Awal Game) Sebelum dan Sesudah Revisi

Namun, ada satu saran yang tidak bisa dilaksanakan, yaitu pemberian garis bawah pada soal penyusunan kalimat, hal ini tidak bisa dilaksanakan karena *RPG Maker* tidak memungkinkan pemberian garis bawah pada teks.

3. Hasil Data Validasi Ahli Media II, Analisis, dan Revisi

Ahli media yang kedua dalam penelitian ini adalah Dayu Bagus Permata.

Dayu Bagus Permata adalah ahli pembuat *game RPG* menggunakan *RPG Maker XP*. Dipilihnya Dayu Bagus Permata sebagai ahli media karena beliau berdua memiliki kompetensi yang sesuai dengan kriteria sebagai ahli media pada penelitian ini. Validasi ahli media dilakukan dengan memperlihatkan produk yang ada pada komputer dan menggunakan angka skala likert untuk mengetahui kesimpulan penilaian. Selama proses validasi, ahli media mencermati produk *game IndoneSius* kemudian ahli media memberikan penilaian, komentar, dan saran revisi yang berkaitan dengan media.

a. Hasil Validasi

Tabel 13. Hasil Validasi Sebelum dan Sesudah Revisi oleh Ahli Media II (Dayu Bagus Permata) dari Aspek Tampilan *Game*

No.	Indikator	Sebelum Revisi		Sesudah Revisi	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
1	kemudahan alur <i>game</i> untuk dimainkan siswa kelas IX SMP	4	baik	5	sangat baik
2	kemenarikan <i>game</i>	4	baik	5	sangat baik
3	kesesuaian misi-misi (perintah-perintah) dalam <i>game</i> dengan alur <i>game</i>	3	cukup	4	baik
4	kejelasan perintah (misi) dalam <i>game</i>	5	sangat baik	4	baik
5	kejelasan petunjuk yang disediakan dalam <i>game</i>	5	sangat baik	4	baik
6	kesesuaian alur <i>game</i> dengan soal-soal yang digunakan	5	sangat baik	3	cukup
7	kesesuaian penggunaan <i>mapping</i> dengan alur <i>game</i>	4	baik	4	baik
8	ketepatan penempatan pemain dan hal-hal yang harus dicari oleh pemain	3	cukup	5	sangat baik
9	keserasian warna tulisan dengan background	4	baik	4	baik
10	ketepatan pemilihan musik latar	3	cukup	5	sangat baik
11	ketepatan animasi yang digunakan untuk jawaban benar	4	baik	5	sangat baik
12	ketepatan animasi yang digunakan untuk jawaban salah	4	baik	5	sangat baik
13	ketepatan animasi yang digunakan untuk misi selesai	4	baik	5	sangat baik
14	ketepatan pemilihan tokoh dengan alur dan tujuan <i>game</i> (sebagai <i>game</i> edukasi)	3	cukup	4	baik
jumlah		55		62	
rata-rata		3,92	baik	4,43	sangat baik

Tabel 14. Hasil Validasi Sebelum dan Sesudah Revisi oleh Ahli Media II (Dayu Bagus Permata) dari Aspek Pemrograman *Game*

No.	Indikator	Sebelum Revisi		Sesudah Revisi	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
15	tingkat interaktivitas siswa	5	sangat baik	5	sangat baik
16	kemudahan berinteraksi dengan <i>game</i> edukasi	4	baik	5	sangat baik
17	kejelasan struktur navigasi	3	cukup	4	baik
18	efisiensi teks	3	cukup	4	baik
19	efisiensi <i>mapping</i>	2	tidak baik	5	sangat baik
jumlah		17		23	
rata-rata		3,40	baik	4,60	sangat baik

Tabel 15. Hasil Validasi Sebelum dan Sesudah Revisi oleh Ahli Media II (Dayu Bagus Permata) dari Aspek (Side Product) Buku Panduan *Game*

No.	Indikator	Sebelum Revisi		Sesudah Revisi	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
20	kesesuaian buku panduan dengan isi <i>game</i>	5	sangat baik	5	sangat baik
21	kejelasan petunjuk dalam buku panduan <i>game</i>	4	baik	4	baik
22	Ketepatan penggunaan bahasa dalam buku panduan <i>game</i>	4	baik	4	baik
23	ketepatan penggunaan gambar	3	cukup	5	sangat baik
jumlah		16		18	
rata-rata		4,00	baik	4,50	sangat baik

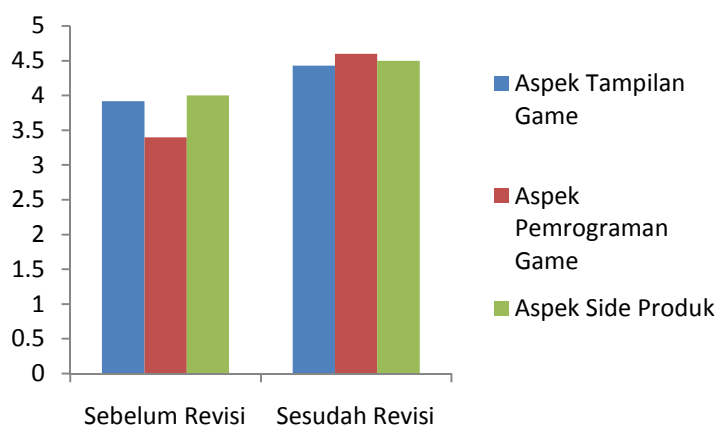
Rata-rata nilai hasil validasi ahli media II tentang aspek tampilan *game* adalah 3,92. Berdasarkan kriteria penilaian termasuk ke dalam kategori baik karena berada pada rentang nilai 3,4—4,2, tetapi masih terdapat beberapa bagian yang perlu diperbaiki. Oleh sebab itu, dilakukan revisi produk hingga rata-rata yang diperoleh setelah revisi meningkat sebanyak 0,51 menjadi 4,43 dan termasuk dalam kategori sangat baik karena berada pada rentang 4,2—5.

Rata-rata nilai hasil validasi ahli media II tentang aspek pemrograman *game* adalah 3,40. Berdasarkan kriteria penilaian termasuk ke dalam kategori baik

karena berada pada rentang nilai 3,4—4,2, tetapi masih terdapat beberapa bagian yang perlu diperbaiki. Oleh sebab itu, dilakukan revisi produk hingga rata-rata yang diperoleh setelah revisi meningkat sebanyak 1,20 menjadi 4,60 dan termasuk dalam kategori sangat baik karena berada pada rentang 4,2—5.

Rata-rata nilai hasil validasi ahli media II tentang aspek side produk (buku panduan) *game* adalah 4,00. Berdasarkan kriteria penilaian termasuk ke dalam kategori baik karena berada pada rentang nilai 3,4—4,2, tetapi masih terdapat beberapa bagian yang perlu diperbaiki. Oleh sebab itu, dilakukan revisi produk hingga rata-rata yang diperoleh setelah revisi meningkat sebanyak 0,50 menjadi 4,50 dan termasuk dalam kategori sangat baik karena berada pada rentang 4,2—5.

Hasil validasi ahli media II baik dari aspek tampilan *game*, pemrograman, maupun side produk (buku panduan *game*) sebelum dan sesudah revisi, dapat dilihat pada bagian lampiran dan diagram batang sebagai berikut.



Gambar 31. Diagram Batang Hasil Validasi oleh Ahli Media (Dayu Bagus Permata, S.Kom.,M.M.)

b. Jenis Kesalahan dan Revisi

Berdasar validasi yang dilakukan kepada ahli media II diperoleh saran tentang beberapa bagian yang masih perlu diperbaiki, di antaranya:

- 1) *Mapping game* terlalu luas sehingga proses mencari event atau perintah berikutnya terasa lama.
- 2) Beberapa petunjuk animasi masih aneh perubahannya, perlu diperbaiki agar tidak timbul kesalahpahaman.
- 3) Lebih menarik jika ditambah gambar karakter.

Perbaikan yang dilakukan adalah dengan membuang bagian *mapping* yang tidak digunakan agar *mapping game* lebih efisien, memperbaiki animasi event yang masih tampak aneh, dan menambah gambar karakter pada tiap-tiap karakter *game*.



Gambar 32: Tampilan Dialog dalam *Game* Sebelum dan Sesudah Revisi

4. Hasil Data Validasi Guru, Analisis, dan Revisi

a. Hasil Validasi

Tabel 16. Hasil Tahap I dan Tahap II oleh Guru
dari Aspek Kualitas Soal yang Digunakan dalam *Game IndoneSius*

No	Indikator	Tahap I		Tahap II	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
1	kesesuaian soal-soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan tujuan pembelajaran	3	cukup	4	baik
2	kesesuaian soal-soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD)	3	cukup	4	baik
3	kesesuaian soal-soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan materi pembelajaran pemahaman struktur bahasa (ejaan, diksi, dan kalimat)	4	baik	4	baik
4	kesesuaian tingkat kesulitan soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan jenjang, jenis sekolah, dan tingkatan kelas uji coba (kelas IX)	3	cukup	4	baik
5	kesesuaian rumusan soal dalam <i>game</i> dengan kompetensi yang diharapkan	3	cukup	4	baik
6	kesesuaian jumlah soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan cakupan materi pemahaman struktur bahasa (ejaan, diksi, dan kalimat)	3	cukup	4	baik
7	kelogisan sistematika penyajian soal yang digunakan dalam <i>game</i>	4	baik	3	cukup
8	kejelasan soal yang digunakan dalam <i>game</i>	3	cukup	4	baik
9	ketepatan pemilihan bahasa dalam penyusunan soal yang digunakan dalam <i>game</i>	3	cukup	4	baik
10	kecukupan soal untuk pencapaian kompetensi yang diharapkan	3	cukup	4	baik
11	kedalaman materi soal yang digunakan dalam <i>game</i>	3	cukup	4	baik
12	variasi bentuk soal yang digunakan dalam <i>game</i>	4	baik	4	baik
13	ketepatan jenis/bentuk soal yang digunakan dalam <i>game</i>	2	tidak baik	4	baik
14	penguatan positif untuk jawaban benar	2	tidak baik	5	sangat baik
15	penguatan positif untuk jawaban salah	2	tidak baik	5	sangat baik
16	kebenaran isi/konsep	4	baik	4	baik
17	aktualisasi soal yang digunakan dalam <i>game</i>	3	cukup	4	baik
jumlah		52		69	
rata-rata		3,05	cukup	4,06	baik

Tabel 17. Hasil Validasi Tahap I dan Tahap II oleh Guru dari Aspek Spesifikasi dan Tampilan *Game IndoneSius*

No	Indikator	Tahap I		Tahap II	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
18	kejelasan tulisan soal yang digunakan dalam <i>game</i> untuk dibaca	3	cukup	5	sangat baik
19	kejelasan petunjuk menyelesaikan misi <i>game</i>	3	cukup	4	baik
20	kemudahan memilih bagian <i>game</i> yang akan dimainkan	4	baik	4	baik
21	ketepatan musik latar yang digunakan dalam <i>game</i>	3	cukup	2	tidak baik
22	kemenarikan animasi	3	cukup	4	baik
23	kemudahan <i>game</i> untuk dimainkan	2	tidak baik	4	baik
24	kejelasan perintah-perintah dalam <i>game</i>	3	cukup	4	baik
25	ketepatan penggunaan animasi untuk jawaban benar	3	cukup	5	sangat baik
26	ketepatan penggunaan animasi untuk jawaban salah	3	cukup	5	sangat baik
jumlah		27		37	
rata-rata		3,00	cukup	4,11	baik

Tabel 18. Hasil Validasi Tahap I dan Tahap II Revisi oleh Guru dari Aspek Pembelajaran

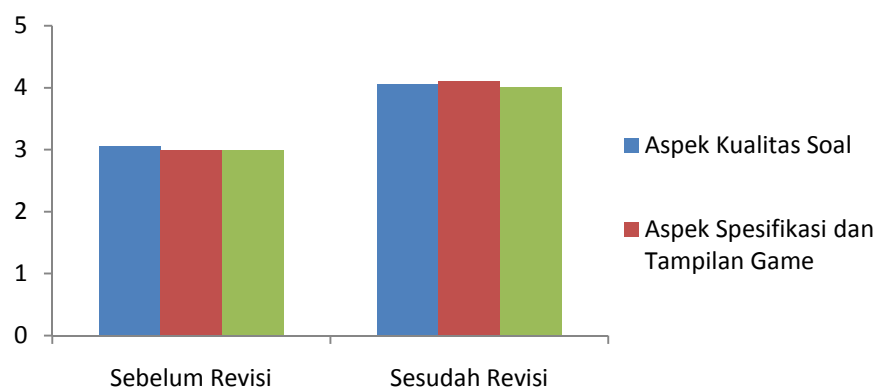
No	Indikator	Tahap I		Tahap II	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
27	keefektivan <i>game IndoneSius</i> dalam membuat pembelajaran pemahaman struktur bahasa (materi ejaan, diksi, kalimat) menjadi lebih mudah dipelajari	4	baik	4	baik
28	keefektivan <i>game IndoneSius</i> dalam membuat pembelajaran pemahaman struktur bahasa menjadi menarik	3	cukup	4	baik
29	keefektivan <i>game IndoneSius</i> dalam membantu proses pembelajaran pemahaman struktur bahasa (materi ejaan, diksi, kalimat)	2	tidak baik	4	baik
30	keefektivan <i>game IndoneSius</i> dalam meningkatkan motivasi belajar pemahaman struktur bahasa (materi ejaan, diksi, kalimat)	3	cukup	4	baik
31	kenyamanan saat menggunakan <i>game IndoneSius</i> sebagai media pembelajaran pemahaman struktur bahasa (materi ejaan, diksi, kalimat)	3	cukup	4	baik
jumlah		15		20	
rata-rata		3,00	cukup	4,00	baik

Rata-rata nilai hasil validasi guru tentang aspek kualitas soal yang digunakan dalam *game IndoneSius* adalah 3,05. Berdasarkan kriteria penilaian termasuk ke dalam kategori baik karena berada pada rentang nilai 3,4—4,2, tetapi masih terdapat beberapa bagian yang perlu diperbaiki. Oleh sebab itu, dilakukan revisi produk hingga rata-rata yang diperoleh setelah revisi meningkat sebanyak 1,01 menjadi 4,06 dan termasuk dalam kategori baik karena berada pada rentang 3,4—4,2.

Rata-rata nilai hasil validasi guru tentang aspek spesifikasi dan tampilan *game IndoneSius* adalah 3,00. Berdasarkan kriteria penilaian termasuk ke dalam kategori cukup karena berada pada rentang nilai 2,6—3,4, tetapi masih terdapat beberapa bagian yang perlu diperbaiki. Oleh sebab itu, dilakukan revisi produk hingga rata-rata yang diperoleh setelah revisi meningkat sebanyak 1,11 menjadi 4,11 dan termasuk dalam kategori baik karena berada pada rentang 3,4—4,2.

Rata-rata nilai hasil validasi guru tentang aspek pembelajaran adalah 3,00. Berdasarkan kriteria penilaian termasuk ke dalam kategori cukup karena berada pada rentang nilai 2,6—3,4 , tetapi masih terdapat beberapa bagian yang perlu diperbaiki. Oleh sebab itu, dilakukan revisi produk hingga rata-rata yang diperoleh setelah revisi meningkat sebanyak 1,00 menjadi 4,00 dan termasuk dalam kategori baik karena berada pada rentang 3,4—4,2.

Hasil validasi guru baik dari aspek kualitas soal yang digunakan dalam *game*, aspek spesifikasi dan tampilan *game*, maupun aspek pembelajaran sebelum dan sesudah revisi, dapat dilihat pada bagian lampiran dan diagram batang sebagai berikut.



Gambar 33. Diagram Batang Hasil Validasi oleh Guru

5. Hasil Data Validasi Pengguna, Analisis, dan Revisi

Validasi pengguna dilakukan dua kali, yaitu terhadap lima siswa yang mewakili kelas IX SMP 1 Kertek dan 31 siswa kelas IX H SMP 1 Kertek sebagai subjek pelaksanaan uji coba produk terbatas. Validasi dilaksanakan setelah revisi dari hasil validasi ahli. Validasi oleh pengguna dilaksanakan dengan tujuan mendapatkan informasi, saran, kritik, dan masukan yang digunakan untuk memperbaiki isi/materi, pembelajaran, dan spesifikasi dan tampilan *game* dari media yang dikembangkan. Hasil validasi pengguna diperoleh dari rata-rata skor pada aspek isi/materi, pembelajaran, dan spesifikasi dan tampilan *game* *IndoneSius*.

a. **Hasil Validasi Pengguna**

Hasil validasi tahap I dan II oleh pengguna dapat dilihat pada tabel 19, 20, dan 21 di bawah ini.

Tabel 19. Hasil Validasi Tahap I dan Tahap II oleh Siswa dari Aspek Isi/Materi

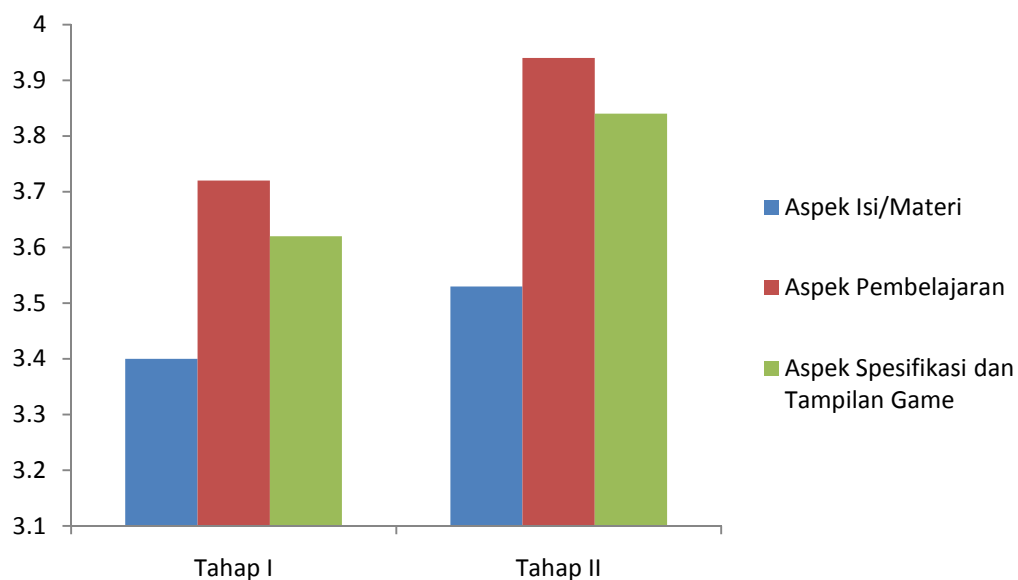
No.	Aspek yang Dinilai	Tahap I		Tahap II	
		Rata-rata Skor	Kategori	Rata-rata Skor	Kategori
1	soal-soal yang digunakan dalam <i>game</i> sesuai dengan materi belajar pemahaman struktur bahasa (ejaan, diksi, dan kalimat) yang diajarkan di sekolah	3,8	sangat baik	4	sangat baik
2	soal dirumuskan dengan jelas (tidak membingungkan atau menimbulkan penafsiran ganda)	3,4	sangat baik	3,48	sangat baik
3	soal-soal yang digunakan dalam <i>game</i> mudah	3,4	sangat baik	3,35	sangat baik
4	soal-soal yang digunakan dalam <i>game</i> sulit	3,2	baik	2,84	baik
5	bahasa dalam soal yang digunakan dalam <i>game</i> mudah untuk dipahami	3,2	baik	3,97	sangat baik
jumlah		17		17,65	
rata-rata keseluruhan		3,4	sangat baik	3,53	sangat baik

Tabel 20. Hasil Validasi Tahap I dan Tahap II oleh Siswa dari Aspek Pembelajaran

No.	Aspek yang Dinilai	Tahap I		Tahap II	
		Rata-rata Skor	Kategori	Rata-rata Skor	Kategori
6	<i>Game IndoneSius</i> membuat materi pembelajaran pemahaman struktur bahasa (ejaan, diksi, dan kalimat) menjadi lebih mudah dipelajari	3,6	sangat baik	3,90	sangat baik
7	<i>Game IndoneSius</i> membuat pembelajaran pemahaman struktur bahasa (ejaan, diksi, dan kalimat) menjadi lebih menarik	3,8	sangat baik	4	sangat baik
8	<i>Game IndoneSius</i> membantu proses pembelajaran pemahaman struktur bahasa (ejaan, diksi, dan kalimat)	3,8	sangat baik	4	sangat baik
9	<i>Game IndoneSius</i> meningkatkan motivasi belajar materi pemahaman struktur bahasa (ejaan, diksi, dan kalimat)	3,8	sangat baik	4	sangat baik
10	<i>Game IndoneSius</i> nyaman digunakan sebagai media pembelajaran	3,6	sangat baik	3,81	sangat baik
jumlah		18,6		19,71	
rata-rata keseluruhan		3,72	sangat baik	3,94	sangat baik

Tabel 21. Hasil Validasi Tahap I dan Tahap II oleh Siswa
dari Aspek Spesifikasi dan Tampilan *Game*

No.	Aspek yang Dinilai	Tahap I		Tahap II	
		Rata-rata Skor	Kategori	Rata-rata Skor	Kategori
11	tulisan dalam <i>game</i> jelas untuk dibaca	4	sangat baik	3,97	sangat baik
12	petunjuk penyelesaian misi dalam <i>game</i> jelas	3,4	sangat baik	3,84	sangat baik
13	perintah-perintah dalam <i>game</i> jelas	3,4	sangat baik	3,90	sangat baik
14	petunjuk penggunaan jelas	3,6	sangat baik	3,94	sangat baik
15	pemilihan bagian <i>game</i> yang akan dimainkan mudah	4	sangat baik	3,90	sangat baik
16	musik latar yang digunakan dalam <i>game</i> tepat	3,8	sangat baik	3,87	sangat baik
17	animasi yang digunakan dalam <i>game</i> menarik	3,6	sangat baik	3,87	sangat baik
18	<i>Game IndoneSius</i> mudah untuk dimainkan	3,8	sangat baik	3,87	sangat baik
19	durasi <i>game</i> cukup	3	baik	3,34	sangat baik
Jumlah		32,6		34,55	
rata-rata keseluruhan		3,62	sangat baik	3,84	sangat baik



Gambar 34. Diagram Batang Hasil Validasi oleh Siswa

b. Jenis Kesalahan dan Revisi

Pada umumnya siswa sebagai pengguna memberikan masukan tentang bentuk soal yang kurang bervariasi, serta misi *game* yang kurang menantang. Bentuk soal yang digunakan memang hanya bentuk soal pilihan ganda dan soal dengan jawaban ketikan angka (untuk soal penyusunan huruf acak menjadi kata dan penyusunan kata menjadi kalimat). Hal ini dikarenakan *RPG Maker XP* tidak memungkinkan penggunaan soal pengetikan huruf untuk soal isian singkat atau uraian. Misi yang digunakan dalam *game* memang hanya misi mencari sesuatu atau menemui seseorang, tidak ada misi berperang. *Game* ini merupakan *game* edukasi sehingga misi peperangan tidak digunakan.

Secara umum tanggapan yang diberikan siswa terhadap media ini sangat positif, baik pada saat validasi tahap pertama maupun pada saat validasi tahap kedua. Siswa mampu mengoperasikan *game* dengan mudah dan merasa lebih termotivasi dengan adanya misi-misi *game* yang harus diselesaikan. Siswa mengakui bahwa dengan adanya *game IndoneSius*, proses pembelajaran lebih mudah dan menarik. Data yang diperoleh dari validasi pengguna tahap pertama dan tahap kedua menunjukkan bahwa 100% siswa merasa senang saat memainkan *game* ini dan merasa *game* ini membantu mereka memahami struktur bahasa.

6. Pembahasan Kajian Produk Akhir

Hasil penelitian ini adalah terciptanya media berbantuan komputer dalam bentuk *game* edukasi bergenre *role-playing game (RPG)* yang berisi soal-soal pemahaman struktur bahasa. *Role-Playing Game* disingkat *RPG* (bahasa Indonesia: permainan peran) adalah salah satu genre *game* yang menyajikan alur cerita yang memungkinkan *gamer* atau *player* memilih sendiri kehidupan sang aktor dalam permainannya (Permata, 2007: 1). *Game* ini dibuat menggunakan *RPG Maker XP*. *RPG Maker XP* adalah perangkat lunak untuk mendesain dan membuat *game* bergenre *RPG* pada *personal computer (PC)* dengan atau tanpa keahlian pemrograman karena *game* ini menggunakan *graphical user interface (GUI)* dan bahasa pemrograman yang telah disederhanakan sehingga mudah untuk digunakan dan dimengerti oleh seorang pembuat *game* pemula.

Media ini dapat digunakan baik secara klasikal maupun mandiri. Produk *game IndoneSius* yang dikembangkan untuk pembelajaran pemahaman struktur bahasa dan ditujukan untuk siswa kelas IX SMP/MTs ini, telah dikembangkan melalui validasi dan uji coba yang dilakukan secara bertahap.

Validasi dimulai oleh dua ahli materi dan ahli media. Hasil pengoreksian ahli dijadikan sebagai dasar untuk memperbaiki produk yang dihasilkan. Beberapa saran yang telah diperoleh berdasarkan validasi dua ahli materi dan ahli media dijadikan sebagai pedoman dalam melakukan perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Hasil validasi akhir yang diperoleh dari ahli materi I oleh guru bahasa Indonesia SMP 1 Kertek, adalah skor 4,67 untuk aspek kesesuaian soal, 4,50 untuk aspek penyajian soal, dan 4,50 untuk aspek cakupan soal. Ketiga

skor tersebut mengindikasikan kategori sangat baik terhadap produk yang dihasilkan.

Validasi akhir ahli media I menghasilkan skor 4,07 untuk aspek tampilan *game*, 4,20 untuk aspek pemrograman *game*, dan 4,00 untuk aspek side produk (buku panduan *game*). Ketiga skor tersebut mengindikasikan kategori baik terhadap produk yang dihasilkan. Validasi akhir ahli media II menghasilkan skor 4,43 untuk aspek tampilan *game*, 4,60 untuk aspek pemrograman *game*, dan 4,50 untuk aspek side produk (buku panduan *game*). Ketiga skor tersebut mengindikasikan kategori sangat baik terhadap produk yang dihasilkan.

Validasi pengguna tahap kedua menghasilkan skor 3,53 untuk aspek isi/materi, 3,84 untuk aspek spesifikasi dan tampilan produk, dan 3,94 untuk aspek pembelajaran. Ketiga skor tersebut mengindikasikan kategori sangat baik terhadap produk yang dihasilkan. Oleh karena itu, berdasarkan hasil validasi ahli dan pengguna dapat diketahui bahwa media yang dikembangkan layak digunakan.

Soal-soal yang digunakan dalam *game* disajikan dalam bentuk soal pilihan ganda dan soal isian angka. Apabila jawaban benar, pemain diperbolehkan melanjutkan permainan. Apabila jawaban salah, pemain harus mengulang menjawab soal tersebut. Apabila pemain merasa ragu-ragu dengan jawaban, ada pilihan untuk kembali ke pertanyaan sehingga bisa membaca ulang soal. Selain itu, terdapat buku panduan yang dapat digunakan ketika pengguna (siswa) mengalami kesulitan dalam mengoperasikan media.

Soal-soal yang terdapat dalam *game* merupakan soal pemahaman struktur bahasa. Soal-soal tersebut diadaptasi dari beberapa sumber referensi yang berupa

buku ajar SMP/MTs kelas IX, buku tentang struktur bahasa, dan jurnal ilmiah yang relevan dengan tujuan pengembangan media pembelajaran yang ingin dicapai. Dengan demikian, siswa diharapkan dapat memahami struktur bahasa dengan baik.

Beberapa hal yang dapat dikaji lebih lanjut adalah hasil validasi dari wawancara kepada guru dan siswa yang menyatakan bahwa kehadiran media *game IndoneSius* yang dikembangkan berdampak positif terhadap pembelajaran pemahaman struktur bahasa. Secara umum, media yang dikembangkan mudah untuk digunakan karena terdapat buku petunjuk, pengguna dapat memilih bagian *game* sesuai yang diinginkan, serta adanya pilihan kembali untuk membaca ulang soal.

Misi-misi yang ada dalam *game* membuat siswa merasa senang dan tertantang untuk segera menyelesaikan misi-misi tersebut. Apalagi jika *game* ini digunakan secara klasikal, siswa akan terpacu bermain apabila melihat temannya sudah bermain di tingkat selanjutnya. *Game* ini tidak menerapkan adanya pengurangan nilai untuk jawaban salah dan tidak ada *game over* sebelum pengguna menyelesaikan semua misinya. Hal ini dimaksudkan agar siswa bisa menyelesaikan semua misinya.

Secara keseluruhan, media yang dikembangkan menarik dan bermanfaat bagi proses pembelajaran pemahaman struktur bahasa Indonesia. Bahkan, sesuai yang dikatakan guru bahasa Indonesia SMP 1 Kertek, media ini dapat dimanfaatkan oleh para siswa dari SD, SMP, SMA hingga mahasiswa. Media yang

dikembangkan tersebut juga dapat mendukung sistem pembelajaran yang aktif, interaktif, kreatif, dan menyenangkan.

Berdasarkan media *game* edukasi berbantuan komputer yang dikembangkan dapat diidentifikasi beberapa kelebihan dan kelemahan. Kelebihan dari media *game IndoneSius* yang dikembangkan dibandingkan dengan media pembelajaran yang lain sebagai berikut.

- a. Media dapat dioperasikan pada komputer mana pun tanpa melakukan instalasi aplikasi.
- b. Soal disajikan dalam bentuk pilihan ganda dan isian angka dilengkapi dengan pilihan kembali untuk membaca ulang soal, *game* ini tidak mengedepankan akumulasi nilai, tetapi mengedepankan pemahaman siswa terhadap struktur bahasa Indonesia.
- c. Peniadaan pengurangan nilai dan *game over* di tengah permainan bertujuan agar siswa dapat menyelesaikan semua misi dalam *game*.
- d. Media dapat dimanfaatkan secara klasikal di dalam kelas oleh guru dan secara mandiri oleh siswa untuk mempelajari struktur bahasa Indonesia.

Selain kelebihan yang dimiliki, media *game* edukasi yang dikembangkan memiliki kelemahan. Berikut adalah kelemahan-kelemahan produk dan cara mengatasinya.

Tabel 22: Kelemahan Media *Game IndonSius* beserta Cara Mengatasinya

No.	Kelemahan	Cara Mengatasi
a.	media yang dikembangkan hanya bisa diujicobakan di sekolah yang mempunyai laboratorium komputer yang memadai;	Setiap sekolah hendaknya mengadakan fasilitas komputer yang memadai bagi siswanya.
b.	Komponen materi ejaan, diksi, dan kalimat yang dapat digunakan dalam game belum mencakup keseluruhan materi.	Jumlah soal yang digunakan diperbanyak agar siswa lebih memahami materi menyunting bahasa dalam karangan yang meliputi ejaan, diksi, dan kalimat secara mendalam karena penyuntingan paragraf dan wacana pun dimulai dari penyuntingan ejaan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian pengembangan yang dilakukan menghasilkan sebuah produk yaitu sebuah *game* bergenre *RPG* bernama *Game IndoneSius* yang dikemas dalam *compact disc* (CD). *Game* ini berisi soal-soal bahasa Indonesia berjumlah 250 soal yang dipilih berdasarkan standar kompetensi (SK) mengungkapkan informasi dalam bentuk iklan baris, resensi, dan karangan dan kompetensi dasar (KD) menyunting karangan dengan berpedoman pada ketepatan ejaan, tanda baca, pilihan kata, keefektifan kalimat, keterpaduan paragraf, dan kebulatan wacana.

Game yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru. Selain itu, kelayakan media pembelajaran ini juga dilihat dari hasil validasi dan uji terbatas oleh siswa kelas IX H SMP Negeri 1 Kertek, Wonosobo. Hasil penelitian dari validasi produk sebagai berikut: (1) Validasi ahli materi I menghasilkan skor 4,67 untuk aspek kesesuaian soal, 4,50 untuk aspek penyajian soal, dan 4,50 untuk aspek cakupan soal, ketiga skor tersebut mengindikasikan kategori sangat baik. (2) Validasi ahli media I menghasilkan 4,07 untuk aspek tampilan *game*, 4,20 untuk aspek pemrograman *game*, dan 4,00 untuk aspek side produk (buku panduan *game*), ketiga skor tersebut mengindikasikan kategori baik. (3) Validasi ahli media II menghasilkan skor 4,43 untuk aspek tampilan *game*, 4,60 untuk aspek pemrograman *game*, dan 4,50 untuk aspek side produk (buku panduan *game*), ketiga skor tersebut mengindikasikan

kategori sangat baik. (4) Validasi pengguna tahap II menghasilkan skor 3,53 untuk aspek isi/materi, 3,84 untuk aspek spesifikasi dan tampilan produk, dan 3,94 untuk aspek pembelajaran, ketiga skor tersebut mengindikasikan kategori sangat baik.

B. Implikasi

Secara praktis implikasi dari penelitian pengembangan yang dilaksanakan, media pembelajaran latihan soal pemahaman struktur bahasa Indonesia yang bernama “*Game IndoneSius*” telah dinyatakan layak untuk digunakan melalui validasi ahli dan pengguna. Oleh sebab itu, media ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif alat bantu pembelajaran khususnya untuk pembelajaran latihan soal pemahaman struktur bahasa Indonesia. Dengan adanya media pembelajaran latihan soal pemahaman struktur bahasa Indonesia yang dikembangkan dapat mempermudah dan meningkatkan motivasi siswa belajar memahami struktur bahasa Indonesia. Selain itu, media yang dikembangkan dapat mendukung sistem pembelajaran yang aktif, interaktif, kreatif, dan menyenangkan.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian pengembangan yang dilakukan masih terbatas pada beberapa hal berikut:

1. media yang dikembangkan hanya bisa diujicobakan di sekolah yang mempunyai laboratorium komputer yang memadai;
2. komponen materi ejaan, diksi, dan kalimat yang dapat digunakan dalam *game* belum mencakup keseluruhan materi,

D. Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan, maka saran praktis yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. guru sebagai pengajar sebaiknya selalu berupaya menciptakan situasi pembelajaran yang aktif, interaktif, kreatif, dan menyenangkan bagi siswa salah satunya dengan mempersiapkan media pembelajaran yang menarik sebagai alat bantu pembelajaran,
2. siswa diharapkan lebih aktif dalam pembelajaran, tidak malu menyampaikan aspirasinya, dan
3. perlu adanya penelitian lebih lanjut untuk mengetahui keefektifan dari media pembelajaran yang dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan. dkk.. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi Ketiga)*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Eneste, Pamusuk. 2012. *Buku Pintar Penyuntingan Naskah Edisi Kedua (Revisi)*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Farida, Septiana. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Submateri EYD dengan Macromedia Authoware 7.0 untuk Siswa Kelas XI SMA/MA. *Skripsi S1*. Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Izzati, Rita Eka, dkk. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Laria, Kartika. 2008. *Media Pembelajaran*, <http://www.infoskripsi.com/Article/Kajian-Pustaka-Media-Pembelajaran.html> diunduh pada tanggal 14 Desember 2011.
- Mustikasari, Ardiani. 2011. *Mengenal Media Pembelajaran*. <http://edu-articles.com/mengenal-media-pembelajaran/> diunduh pada tanggal 14 Desember 2011.
- Permata, Dayu Bagus. 2007. *Panduan Praktis Membuat Game RPG dengan RPGMaker XP*. Yogyakarta: FF Maniax Org.
- Salamah, Siti. 2011. Keefektifan Media Pembelajaran Cerita Binatang dan Boneka Tangan untuk Pendidikan Nilai dan Keterampilan Menyimak dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Tesis S2*. Yogyakarta: Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sasono, Mislan. 2011. Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Memanfaatkan Mainan Tradisional sebagai Media Pembelajaran IPA (Fisika) pada Pokok Bahasan Energi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Girimulyo. *Tesis S2*. Yogyakarta: Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Suhardi, Prof., 2008. *Sintaksis*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Unton, Ali Rahmat. 2011. Pengembangan E-Learning dengan Menerapkan Prinsip Modality sebagai Media Pembelajaran. *Tesis S2*. Yogyakarta: Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta.

LAMPIRAN

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
 BAB II KAJIAN TEORI.....	 7
A. Media <i>Role Playing Game (RPG) Maker XP</i>	7
B. Struktur Bahasa	14
1) Ejaan	14
2) Kata	15
3) Kalimat	16
C. Pemanfaatan <i>Role Playing Game (RPG) Maker XP</i> sebagai Media Pembelajaran Latihan Soal Menyunting Ejaan Karangan.....	17
D. Soal-soal dalam <i>Game</i>	18
E. Cerita dalam <i>Game</i> dan Pembagian <i>Game</i>	19
F. Penelitian yang Relevan	21

BAB III METODE PENELITIAN.....	22
A. Jenis Penelitian.....	22
B. Uji Coba Terbatas.....	26
C. Subjek Uji Coba	27
D. Jenis Data	28
E. Instrumen Pengumpulan Data	29
F. Teknik Pengumpulan Data	38
G. Teknik Analisis Data	40
H. Prosedur Penelitian.....	43
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
A. Pengembangan Produk	46
B. Data Uji Coba Kelayakan <i>Game IndoneSius</i>	61
C. Pembahasan Kajian Produk Akhir	83
 BAB V PENUTUP.....	87
A. Simpulan	87
B. Implikasi.....	88
C. Keterbatasan Penelitian	88
D. Saran	89
 DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN.....	91

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Kisi-Kisi Lembar Penilaian untuk Ahli Media.....	35
Tabel 2	Kisi-Kisi Lembar Penilaian untuk Ahli Materi	36
Tabel 3	Kisi-Kisi Lembar Penilaian untuk Guru dan Siswa	37
Tabel 4	Kisi-Kisi Lembar Penilaian untuk Guru dan Siswa	38
Tabel 5	Konversi Skor Ideal ke dalam Nilai Skala Lima	41
Tabel 6	Konversi Skor Ideal ke dalam Nilai Skala Empat	42
Tabel 7	Hasil Validasi Sebelum dan Sesudah Revisi oleh Ahli Materi (Dwi Astuti, S.Pd.) dari Aspek Kesesuaian Soal.....	63
Tabel 8	Hasil Validasi Sebelum dan Sesudah Revisi oleh Ahli Materi (Dwi Astuti, S.Pd.) dari Aspek Penyajian Soal	64
Tabel 9	Hasil Validasi Sebelum dan Sesudah Revisi oleh Ahli Materi (Dwi Astuti, S.Pd.) dari Aspek Cakupan Soal.....	64
Tabel 10	Hasil Validasi Sebelum dan Sesudah Revisi oleh Ahli Media I (Nur Hadi W., M. Eng.) dari Aspek Tampilan <i>Game</i>	67
Tabel 11	Hasil Validasi Sebelum dan Sesudah Revisi oleh Ahli Media I (Nur Hadi W., M. Eng.) dari Aspek Pemrograman <i>Game</i>	67
Tabel 12	Hasil Validasi Sebelum dan Sesudah Revisi oleh Ahli Media I (Nur Hadi W., M. Eng.) dari Aspek (Side Product) Buku Panduan <i>Game</i>	68
Tabel 13	Hasil Validasi Sebelum dan Sesudah Revisi oleh Ahli Media II (Dayu Bagus Permata) dari Aspek Tampilan <i>Game</i>	72
Tabel 14	Hasil Validasi Sebelum dan Sesudah Revisi oleh Ahli Media II (Dayu Bagus Permata) dari Aspek Aspek Pemrograman <i>Game</i> .	73
Tabel 15	Hasil Validasi Sebelum dan Sesudah Revisi oleh Ahli Media II (Dayu Bagus Permata) dari Aspek (Side Product) Buku Panduan <i>Game</i>	73
Tabel 16	Hasil Tahap I dan Tahap II oleh Guru dari Aspek Kualitas Soal yang Digunakan dalam <i>Game IndoneSius</i>	76

Tabel 17	Hasil Validasi Tahap I dan Tahap II oleh Guru dari Aspek Spesifikasi dan Tampilan <i>Game IndoneSius</i>	77
Tabel 18	Hasil Validasi Tahap I dan Tahap II oleh Guru dari Aspek Pembelajaran	77
Tabel 19	Hasil Validasi Tahap I dan Tahap II oleh Siswa dari Aspek Isi/Materi	80
Tabel 20	Hasil Validasi Tahap I dan Tahap II oleh Siswa dari Aspek Pembelajaran	80
Tabel 21	Hasil Validasi Tahap I dan Tahap II oleh Siswa dari Aspek Spesifikasi dan Tampilan <i>Game</i>	81
Tabel 22	Kelemahan <i>Game IndoneSius</i> beserta Cara Mengatasinya	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Tampilan <i>Interface RPG Maker XP</i>	8
Gambar 2	Tampilan Database <i>Actors</i>	9
Gambar 3	Tampilan Database <i>Animations</i>	10
Gambar 4	Tampilan Database <i>Tilesets</i>	11
Gambar 5	Tampilan Database <i>System</i>	12
Gambar 6	Lembar Kerja <i>Event Map</i>	13
Gambar 7	Perintah-perintah <i>Event Command</i>	13
Gambar 8	Bagan Tahap Pengembangan Model 4-D.....	23
Gambar 9	Tampilan Awal <i>Game</i>	52
Gambar 10	Persimpangan Jalan Menuju Negeri Eja, Diksa, dan Kalima.....	52
Gambar 11	Tampilan <i>Mapping</i> Desa Eja	53
Gambar 12	Tampilan <i>Mapping</i> Rumah Pangeran Nusantara.....	53
Gambar 13	Tampilan <i>Mapping</i> Rumah Kepala Dusun Eja.....	54
Gambar 14	Tampilan <i>Mapping</i> Rumah Sekretaris Desa Eja	54
Gambar 15	Tampilan <i>Mapping</i> Kepala Desa Eja.....	55
Gambar 16	Tampilan <i>Mapping</i> Pantai	55
Gambar 17	Tampilan <i>Mapping</i> Hutan Lawesa	56
Gambar 18	Tampilan <i>Mapping</i> Gunung Komo	56
Gambar 19	Tampilan <i>Mapping</i> Kota Kalima.....	57
Gambar 20	Tampilan <i>Mapping</i> Rumah Pramoedya.....	57
Gambar 21	Tampilan <i>Mapping</i> Rumah Ananta	58
Gambar 22	Tampilan <i>Mapping</i> Rumah Marga T	58
Gambar 23	Tampilan <i>Mapping</i> Liku Sihir	59
Gambar 24	Tampilan <i>Mapping</i> Halaman Istana Indone	59
Gambar 25	Tampilan <i>Mapping</i> Singgasana Pangeran Nusan	60
Gambar 26	Tampilan <i>Game Over</i>	61
Gambar 27	Diagram Batang Hasil Validasi oleh Ahli Materi (Dwi Astuti, S.Pd.)	65

Gambar 28	Diagram Batang Hasil Validasi oleh Ahli Media, (Nur Hadi W.,M.Eng.).....	69
Gambar 29	Tampilan Petunjuk Penggunaan <i>Game</i>	71
Gambar 30	Tampilan <i>Game</i> (Cover CD dan Buku Panduan, dan Tampilan Awal <i>Game</i>) Sebelum dan Sesudah Revisi	71
Gambar 31	Diagram Batang Hasil Validasi oleh Ahli Media (Dayu Bagus Permata, S.Kom.,M.M.)	74
Gambar 32	Tampilan Dialog dalam <i>Game</i> Sebelum dan Sesudah Revisi	75
Gambar 33	Diagram Batang Hasil Validasi oleh Guru	79
Gambar 34	Diagram Batang Hasil Validasi oleh Siswa.....	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-kisi dan Soal yang Digunakan dalam <i>Game IndoneSius</i>	94
Lampiran 2	Lembar Validasi Soal	126
Lampiran 3	Keluaran Analisis Butir Soal Menggunakan ITEMAN.exe	132
Lampiran 4	Analisis Butir Soal.....	157
Lampiran 5	Skenario dan Pembagian <i>Game IndoneSius</i>	186
Lampiran 6	Sampel Tampilan Program <i>Game IndoneSius</i>	203
Lampiran 7	Buku Panduan <i>Game</i> dan Cover Kemasan <i>Game</i>	210
Lampiran 8	Instrumen Penelitian	217
Lampiran 9	Analisis Data	231
Lampiran 10	Pedoman, Hasil Wawancara, dan Catatan Lapangan	257
Lampiran 11	Surat Keterangan Validasi dan Surat Izin Penelitian	265
Lampiran 12	Dokumentasi Penelitian.....	260

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS ROLE-PLAYING GAME (RPG) MAKER XP
UNTUK PEMBELAJARAN PEMAHAMAN STRUKTUR BAHASA
BAGI SISWA KELAS IX SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

**Oleh Wahyu Nur Sufiyati
NIM 08201241038**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran bahasa Indonesia dalam bentuk *game* bergenre *RPG* dengan memanfaatkan *RPG Maker XP* sebagai media pembelajaran latihan soal pemahaman struktur bahasa Indonesia. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui kelayakan media dalam bentuk *game* bergenre *RPG* yang dibuat untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran.

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan atau yang dikenal *Research and Development (R&D)*. Desain penelitian ini yang digunakan adalah penelitian pengembangan model 4-D (*Four-D Models*) yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Subjek penelitian adalah siswa kelas IX F SMP 1 Kertek Wonosobo. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan kualitatif terhadap kualitas media pembelajaran dari angket uji ahli materi pembelajaran, ahli media pembelajaran, guru, dan siswa sebagai pengguna. Skala penilaian yang digunakan dalam angket ahli materi pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan guru adalah 1—5 yang dikonversikan sesuai kriteria penilaian, yaitu rentang 4,2—5 untuk kriteria sangat baik, 3,4—4,2 untuk kriteria baik, 2,6—3,4 untuk kriteria cukup, 1,8—2,6 untuk kriteria tidak baik, 0—1,8 untuk kriteria sangat tidak baik. Skala penilaian yang digunakan dalam angket siswa adalah 1—4 yang dikonversikan sesuai kriteria penilaian, yaitu rentang skor 3,25—4 untuk kriteria sangat baik, 2,5—3,24 untuk kriteria baik, 1,75—2,49 untuk kriteria tidak baik, dan 1—1,74 untuk kriteria sangat tidak baik.

Hasil penelitian dari validasi produk sebagai berikut: (1) Validasi ahli materi I menghasilkan skor 4,67 untuk aspek kesesuaian soal, 4,50 untuk aspek penyajian soal, dan 4,50 untuk aspek cakupan soal, ketiga skor tersebut mengindikasikan kategori sangat baik. (2) Validasi ahli media I menghasilkan 4,07 untuk aspek tampilan *game*, 4,20 untuk aspek pemrograman *game*, dan 4,00 untuk aspek side produk (buku panduan *game*), ketiga skor tersebut mengindikasikan kategori baik. (3) Validasi ahli media II menghasilkan skor 4,43 untuk aspek tampilan *game*, 4,60 untuk aspek pemrograman *game*, dan 4,50 untuk aspek side produk (buku panduan *game*), ketiga skor tersebut mengindikasikan kategori sangat baik. (4) Validasi pengguna tahap II menghasilkan skor 3,53 untuk aspek isi/materi, 3,84 untuk aspek spesifikasi dan tampilan produk, dan 3,94 untuk aspek pembelajaran, ketiga skor tersebut mengindikasikan kategori sangat baik.

Media pembelajaran yang dikembangkan telah dinyatakan layak untuk digunakan melalui validasi ahli dan pengguna. Oleh sebab itu, media ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif alat bantu pembelajaran khususnya untuk pembelajaran latihan soal pemahaman struktur bahasa Indonesia.

Kata kunci : *media pembelajaran, struktur bahasa, game RPG*

Lampiran 1

Kisi-kisi dan Soal yang Digunakan
dalam *Game IndoneSius*

KOMPETENSI YANG MENJADI ACUAN SOAL GAME INDONESIA

Nama Sekolah : SMP 1 KERTEK

Standar Kompetensi :

Menulis

4. Mengungkapkan informasi dalam bentuk iklan baris, resensi, dan karangan

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Tujuan
Kelas IX			
4.3 Menyunting karangan dengan berpedoman pada ketepatan ejaan, tanda baca, pilihan kata, keefektifan kalimat, keterpaduan paragraf, dan kebulatan wacana.	<ul style="list-style-type: none"> ejaan yang baik dan benar kalimat efektif diksi kata baku dan tidak baku susunan kalimat 	<ul style="list-style-type: none"> mampu menemukan dan memperbaiki kesalahan penggunaan ejaan mampu menemukan dan memperbaiki kesalahan penggunaan kata mampu menemukan dan memperbaiki kesalahan penggunaan kalimat 	<ul style="list-style-type: none"> siswa mampu menemukan dan memperbaiki kesalahan penggunaan ejaan siswa mampu menemukan dan memperbaiki kesalahan penggunaan kata siswa mampu menemukan dan memperbaiki kesalahan penggunaan kalimat

LEVEL I [EJAAN]

Pemenggalan kata, penggunaan huruf kapital, penulisan kata, penggunaan tanda baca.

1. Pemenggalan kata berikut ini yang tepat adalah
 - a. u-la-ma (*)
 - b. a-u-la
 - c. sa-u-da-ra
 - d. am-bo-i
2. Pemenggalan kata berikut ini yang tepat adalah
 - a. ins-tru-men
 - b. in-stru-men (*)
 - c. inst-ru-men
 - d. ins-trum-en
3. Pemenggalan kata berikut ini yang tepat adalah
 - a. cap-lok (*)
 - b. ca-plak
 - c. ge-byar
 - d. greb-ek
4. Pemenggalan kata berikut ini yang tepat adalah
 - a. tel-un-juk
 - b. te-lun-juk (*)
 - c. sin-am-bung
 - d. sen-an-dung
5. Pemenggalan kata berikut ini yang tepat adalah
 - a. ma-kan-an
 - b. makan-an (*)
 - c. ma-ka-nan
 - d. ma-kan-an
6. Pemenggalan kata berikut ini yang tepat adalah
 - a. mem-baca (*)
 - b. mem-be-li
 - c. meng-a-du
 - d. me-nga-du
7. Pemenggalan kata berikut ini yang tepat adalah
 - a. mem-ban-tu
 - b. men-trans-fer
 - c. me-rasa-kan (*)
 - d. per-gi-lah
8. Pemenggalan kata yang tepat adalah
 - a. a-u-la
 - b. pu-lau (*)
 - c. am-bo-i
 - d. san-ta-i
9. Pemenggalan kata yang tepat adalah
 - a. trans-mi-gra-si
 - b. trans-ak-si (*)
 - c. tran-sfu-si
 - d. trans-krip-si

10. Pemenggalan kata yang tepat adalah
- en-dos-kop
 - te-les-kop
 - te-le-graf (*)
 - bi-os-kop
11. Pemenggalan kata infrastruktur yang tepat adalah
- infra-struk-tur
 - in-fra-struktur
 - in-fras-truk-tur
 - in-fra-struk-tur (*)
12. Pemenggalan kata audiovisual yang tepat adalah
- a-u-di-o-vi-su-al
 - au-di-o-vi-su-al (*)
 - au-dio-vi-sual
 - au-di-o-vi-sual
13. Pemenggalan kata beruang sebagai nama hewan adalah
- ber-uang
 - ber-ru-ang
 - be-ru-ang (*)
 - ber-u-ang
14. Pemenggalan kata berasas yang tepat adalah
- ber-as-as
 - ber-asas (*)
 - be-ra-sas
 - be-ras-as
15. Pemenggalan kata eksistensi yang tepat adalah
- eks-is-ten-si
 - eksis-tensi
 - eksis-ten-si
 - ek-sis-ten-si (*)

Perhatikan pemenggalan kata berikut!

- bi-o-gra-fi
 - bio-grafi
 - bio-gra-fi
 - bi-o-grafi
16. Pemenggalan kata berikut ini yang tepat ditandai dengan nomor
- 1 dan 2 (*)
 - 1 saja
 - 2 dan 4
 - 1 dan 3
17. Pemenggalan kata berikut ini yang tepat adalah
- in-tros-pek-si
 - in-tro-spek-si (*)
 - intro-spek-si
 - int-ros-pek-si
18. Pemenggalan kata eksemplar yang tepat adalah
- eks-em-plar
 - ek-sem-plar(*)
 - eks-emp-lar
 - ek-semp-lar

19. pemenggalan kata reboisasi yang tepat adalah

- a. re-bo-i-sa-si (*)
- b. re-boi-sa-si
- c. rebo-isasi
- d. re-bo-is-a-si

20. Pemenggalan kata kilogram yang tepat adalah

- a. kilo-gram
- b. ki-lo-gram (*)
- c. ki-log-ram
- d. kil-og-ram

21. Pemenggalan kata ekstra yang tepat adalah

- a. eks-tra (*)
- b. ek-stra
- c. ekst-ra
- d. e-ks-tra

22. kota kami akan dikunjungi menteri penerangan.

1 2 3 4 5 6

Kata yang seharusnya ditulis menggunakan huruf kapital adalah kata nomor... .

- a. 1, 5, 6
- b. 1(*)
- c. 1, 5
- d. 1, 6

23. calon jemaah haji berkumpul di gedung haji.

1 2 3 4 5 6 7

Kata yang seharusnya ditulis menggunakan huruf kapital adalah kata nomor... .

- a. 1, 3, 6, 7
- b. 1, 6, 7 (*)
- c. 1, 3
- d. 1, 3, 7

24. aku meminjam kunci inggris kepada orang inggris itu.

1 2 3 4 5 6 7 8

Kata yang seharusnya ditulis menggunakan huruf kapital adalah kata nomor... .

- a. 1, 4, 7
- b. 1, 3, 4, 7
- c. 1, 4
- d. 1, 7 (*)

Perhatikan kata-kata berikut!

- 1) di Jalan Diponegoro
- 2) bermain di Jalan
- 3) ke teluk Betung
- 4) berlayar ke Teluk

25. Penggunaan huruf kapital yang tepat terdapat pada penggalan kalimat yang ditandai dengan nomor

- a. 1 (*)
- b. 2
- c. 3
- d. 4

Perhatikan kalimat berikut!

- 1) Adik bertanya, "kapan kita pulang?"
- 2) Bapak menasehatkan, "Berhati-hatilah, nak!"
- 3) "Kemarin engkau terlambat," Katanya.
- 4) "Besok pagi," kata Ibu, "dia berangkat".

26. Penggunaan huruf kapital yang terdapat pada kalimat nomor

- a. 1
- b. 2
- c. 3
- d. 4(*)

Perhatikan kalimat berikut!

- 1) Ayahnya adalah seorang Wakil Walikota.
- 2) Wakil Presiden Boediono akan berkunjung ke sekolah kita.
- 3) Letnan Jenderal adalah pangkat terakhir Lord Baden Powell.
- 4) Dia baru saja dilantik menjadi Sultan.

27. Penggunaan huruf kapital yang terdapat pada kalimat nomor

- a. 1
- b. 2 (*)
- c. 2 dan 3
- d. 3 dan 4

28. Penggunaan huruf kapital yang tepat adalah

- a. mesin diesel (*)
- b. 5 Ampere
- c. 10 Newton
- d. mesin Diesel

29. Penggunaan huruf kapital yang tepat adalah

- a. Bangsa Indonesia
- b. bahasa Indonesia (*)
- c. mengIndonesiakan
- d. Suku Dayak

30. kakak membeli jeruk bali di pasar demangan.

Kata yang seharusnya menggunakan huruf kapital pada kalimat tersebut adalah ...

- a. kakak dan bali
- b. kakak dan demangan(*)
- c. bali dan demangan
- d. kakak, bali, dan demangan

Perhatikan beberapa kata berikut!

- 1) Garam Inggris
- 2) gula jawa
- 3) kunci Inggris
- 4) Pisang Ambon
- 5) kacang dieng
- 6) jeruk bali
- 7) teri Medan
- 8) Tengkleng Solo
- 9) jambu Bangkok

31. Penggunaan huruf kapital yang tepat terdapat pada kalimat nomor

- a. 1, 4, 8
- b. 3, 7, 9
- c. 1, 2, 6
- d. 2, 5, 6 (*)

32. Penulisan kata yang tepat adalah

- a. arus 5 Ampere
- b. hukum Ampere(*)
- c. gaya 6 Newton
- d. hukum newton

33. Perhatikan kata-kata berikut!

- 1) rahmat-Mu, ya Allah
- 2) se-DKI Jakarta
- 3) seDIY
- 4) keJawa-Jawaan
- 5) pro-Indonesia

Penulisan kata di atas yang tepat adalah kata nomor

- a. 1, 2, 3
- b. 2, 3, 4
- c. 1, 2, 5 (*)
- d. 3, 4, 5

34. Perhatikan kalimat berikut!

- 1) Aku memiliki Saudara 12 orang.
- 2) Surat Saudara sudah saya terima.
- 3) Dia adalah saudara tiri ayahku.
- 4) Dia bersedih karena saudaranya meninggal dunia.

Penggunaan huruf kapital yang tepat terdapat pada kalimat nomor

- a. 1
- b. 2 (*)
- c. 3
- d. 4

35. bapak ismail adalah calon gubernur jawa tengah.

1 2 3 4 5 6 7

Kata yang seharusnya ditulis menggunakan huruf kapital adalah kata nomor

- a. 1, 2, 5, 6, 7
- b. 1, 2, 4, 6
- c. 1, 2, 4, 5, 6, 7
- d. 1, 2, 6, 7 (*)

36. gelar sarjana ekonomi diperoleh taufik lima bulan lalu.

1 2 3 4 5 6 7 8

Kata yang seharusnya ditulis menggunakan huruf kapital adalah kata nomor

- a. 1, 2, 3, 5
- b. 1 dan 5 (*)
- c. 1, 2, 3, 5, 7
- d. 2, 3, dan 5

37. para ibu akan pergi ke rumah pak handi.

Kata yang seharusnya ditulis menggunakan huruf kapital adalah

- a. para, ibu, dan pak
- b. para, pak, dan handi (*)
- c. para, ibu, dan handi
- d. para dan handi

38. pak joko pernah menjadi camat di sini.

1 2 3 4 5 6 7

Kata yang seharusnya ditulis menggunakan huruf kapital adalah kata nomor

- a. 1 dan 2 (*)
- b. 1, 2, dan 5
- c. 1 dan 5
- d. 2 dan 5

39. anita memeluk agama islam.

1 2 3 4

Kata yang seharusnya ditulis menggunakan huruf kapital adalah kata yang ditandai dengan nomor

- a. 1, 3, dan 4
- b. 1 dan 3
- c. 3 dan 4
- d. 1 dan 4 (*)

40. rudi membeli pisang ambon.

1 2 3 4

Kata yang seharusnya ditulis menggunakan huruf kapital adalah kata yang ditandai dengan nomor

- a. 1 (*)
- b. 1 dan 4
- c. 1, 3 dan 4
- d. 3 dan 4

41. tuti membeli petai cina di yogyakarta.

1 2 3 4 5 6

Kata yang seharusnya ditulis menggunakan huruf kapital adalah kata yang ditandai dengan nomor

- a. 1 dan 6 (*)
- b. 1, 4, dan 6
- c. 1, 3, 4, dan 6
- d. 3, 4, dan 6

42. Penulisan judul buku yang tepat adalah

- a. Tenggelamnya Kapal van Der Wijck
- b. di Bawah Lindungan Kabah
- c. Katak Hendak Jadi Lembu (*)
- d. Negeri lima Menara

43. Penulisan kata gabung yang tepat adalah

- a. tunadaksa (*)
- b. tuna aksara
- c. nir laba
- d. anti pecah

44. Penulisan kata gabung yang tepat adalah

- a. suaka margasatwa (*)
- b. suakapolitik
- c. titiksudut
- d. kerja sama

45. Penulisan gabungan kata yang tepat adalah

- a. tepuk tangan (*)
- b. pramu niaga
- c. aero dinamika
- d. manca negara

46. Penulisan gabungan kata yang tepat adalah
- tanggungjawab
 - purnawirawan (*)
 - pari purna
 - nara pidana
47. Penulisan gabungan kata yang tepat adalah
- bertepuk tangan(*)
 - garisbawahi
 - sebarluaskan
 - menganaksungai
48. Penulisan kata yang tepat adalah
- dutabesar
 - matapelajaran
 - segitiga (*)
 - orangtua
49. Penulisan kata yang tepat adalah
- sapta marga
 - olah raga
 - suka rela
 - meja hijau (*)
50. Penulisan kata yang tepat adalah
- titi mangsa
 - bela sungkawa
 - terima kasih (*)
 - darma siswa
51. Penulisan kata gabung yang tepat adalah
- bumi putra
 - syah bandar
 - kerjasama
 - garis lintang (*)
52. Penulisan kata gabung yang tepat adalah
- alihbahasa
 - lepas landas (*)
 - adi karya
 - adi kuasa
53. Penulisan kata yang tidak tepat adalah
- autobiografi
 - audiovisual
 - kerjasama (*)
 - paramedis

Perhatikan kata-kata berikut!

- 1) kaca mata
- 2) saputangan
- 3) matahari
- 4) kasat mata

54. Penulisan kata yang tepat ditandai dengan nomor
- 1 dan 2
 - 2 dan 3 (*)
 - 3 dan 4
 - 2 dan 4

Perhatikan kata-kata berikut!

- 1) adi daya
- 2) dasa wisma
- 3) dasawarsa
- 4) antar kota

55. Penulisan kata yang tepat ditandai dengan nomor

- a. 1
- b. 2
- c. 3 (*)
- d. 4

Perhatikan kata-kata berikut!

- 1) Mahakuasa
- 2) Maha Pengasih
- 3) Mahaesa
- 4) Maha Besar

56. Penulisan kata yang tepat ditandai dengan nomor

- a. 1 dan 2 (*)
- b. 2 dan 3
- c. 3 dan 4
- d. 4 dan 1

Perhatikan kata-kata berikut!

- 1) Mahaagung
- 2) Maha Penyayang
- 3) Mahapencipta
- 4) Maha pengampun

57. Penulisan kata yang tepat ditandai dengan nomor

- a. 2 dan 3
- b. 3 dan 4
- c. 4 dan 1
- d. 1 dan 2 (*)

58. Kata ulang rumah sakit yang tepat adalah

- a. rumah-rumah sakit (*)
- b. rumah sakit-rumah sakit
- c. rumah sakit-sakit
- d. rumah-rumah sakit-sakit

Perhatikan kalimat berikut!

- 1) Randita masuk, lalu ke luar lagi.
- 2) Dia sedang pergi ke luar negeri.
- 3) Bawa ke mari buku itu!
- 4) Ke sampingkan masalah ini selalu.

59. Penulisan kata depan yang tepat terdapat pada kalimat nomor

- a. 1
- b. 2 (*)
- c. 3
- d. 4

Perhatikan kata-kata berikut!

- 1) walau pun
- 2) walaupun
- 3) apapun
- 4) dia pun

60. Penulisan kata yang tepat ditandai dengan nomor

- a. 1 dan 2
- b. 2 dan 3(*)
- c. 3 dan 4
- d. 2 dan 4

61. Penulisan singkatan yang tepat adalah

- a. d.l.l.
- b. dsb
- c. an.
- d. u.p. (*)

62. Singkatan kata halaman yang tepat adalah

- a. hlm. (*)
- b. hal.
- c. hlmn.
- d. hmn.

63. Sda. merupakan singkatan dari kata

- a. sampai dengan
- b. sampai dengan atas (*)
- c. sama dengan
- d. sampai dengan alamat

64. Manakah kata yang bukan merupakan akronim?

- a. rapim
- b. pemilu
- c. kawat (*)
- d. bulog

65. Manakah kata yang bukan merupakan akronim?

- a. calir
- b. waskat
- c. promo (*)
- d. iptek

66. Penulisan nama dan gelar profesor doktor prastono magister pendidikan yang tepat adalah

- a. Prof. dr. Prastono, M.Pd.
- b. Prof. Dr. Prastono, M.Pd. (*)
- c. Prof. Dr. Prastono, M.Pd
- d. Prof. Dr. Prastono. M, Pd.

67. Penulisan singkatan nama dan gelar haji muhammad shodiq sastro harjono yang tepat adalah

- a. H. M. Shodiq, S.H.
- b. H. M. Shodiq S.H. (*)
- c. H. M. Shodiq SH.
- d. H. M. Shodiq S.H

68. Penulisan singkatan nama dan gelar haji muhammad shodiq sarjana hukum yang tepat adalah

- a. H. M. Shodiq, S.H. (*)
- b. H. M. Shodiq S.H.
- c. H. M. Shodiq SH.
- d. H. M. Shodiq, SH

69. Penulisan singkatan nama dan pangkat letnan jenderal sukoco.
- Letjen. Sukoco(*)
 - Letjen Sukoco
 - Let.Jen Sukoco
 - Let.Jen. Sukoco
70. Nilai penjualan netto sebesar
- Rp7.180,00 (*)
 - Rp7.180,-
 - Rp.7.180,00
 - Rp.7.180,-
71. Penulisan nominal lima juta seratus lima puluh ribu rupiah yang tepat
- Rp5.150.000,-
 - Rp5,150,000,00 (*)
 - Rp.5.150.000,00
 - Rp5.150.000,00
72. Penulisan kalimat yang tepat adalah ...
- Buka halaman 1.003!
 - Buka halaman 1003! (*)
 - Buka halaman 1.003.
 - Buka halaman 1003.
73. Penulisan pecahan uang 20x5000 yang tepat adalah
- dua-puluh-lima-ribuan
 - dua-puluh lima-ribuan(*)
 - dua-puluh-lima ribuan
 - dua puluh lima-ribuan
74. Penulisan kata $30 \frac{2}{5}$ yang tepat adalah
- tiga-puluh-dua perlima
 - tiga-puluh-dua-perlima
 - tiga puluh-dua-perlima
 - tiga-puluh dua-perlima (*)
75. Kata *practical* diserap dalam bahasa Indonesia menjadi kata
- praktik(*)
 - praktikal
 - praktis
 - partikel
76. Kata kudeta diserap dari kata
- coup d'eta*
 - coup d'etat* (*)
 - cudeta*
 - coup deta*
77. Kata *real estate* diserap dalam bahasa Indonesia menjadi kata... .
- real estat
 - riiestat
 - realestat (*)
 - real estate
78. Kata *dictate* diserap dalam bahasa Indonesia menjadi kata... .
- diktator
 - diktat (*)
 - diklat
 - diktet

Perhatikan kata-kata berikut!

- 1) aktivitas
- 2) aktifitas
- 3) akuntansi
- 4) akutansi

79. Penulisan kata serapan yang tepat ditandai dengan nomor
- a. 1 dan 2
 - b. 2 dan 3
 - c. 3 dan 4
 - d. 1 dan 3 (*)
80. Penyerapan kata *preventive* dalam bahasa Indonesia adalah
- a. preventif (*)
 - b. prefentif
 - c. preventive
 - d. prefentiv
81. Kata *accurate* diserap dalam bahasa Indonesia menjadi kata... .
- a. akurat (*)
 - b. akurasi
 - c. akuret
 - d. akulturasi
82. Kata *reportoire* diserap dalam bahasa Indonesia menjadi kata
- a. reporter (*)
 - b. reportase
 - c. reportair
 - d. reportoar
83. Kata *haemoglobin* diserap dalam bahasa Indonesia menjadi kata
- a. hemoglobin (*)
 - b. haemoglobin
 - c. himoglobin
 - d. hameglobin
84. Kata *aerodynamics* diserap dalam bahasa Indonesia menjadi kata
- a. aerodinamika (*)
 - b. erodinamika
 - c. arodinamika
 - d. airodinamika
85. Kata *standardization* diserap dalam bahasa Indonesia menjadi kata
- a. standarisasi
 - b. standadisasi (*)
 - c. standard
 - d. standar
86. Kata *qouta* diserap dalam bahasa Indonesia menjadi kata
- a. qouta(*)
 - b. kota
 - c. kuota
 - d. kuita
87. Kata *amateur* diserap dalam bahasa Indonesia menjadi kata
- a. amatur
 - b. amatir (*)
 - c. amater
 - d. amateur

88. Kata *telephone* diserap dalam bahasa Indonesia menjadi kata
- tilpun
 - telepon(*)
 - telefon
 - telpon
89. Kata *contingent* diserap dalam bahasa Indonesia menjadi kata
- kontingen (*)
 - kontinen
 - kontinue
 - kontinental
90. Kata *practice* diserap dalam bahasa Indonesia menjadi kata
- praktek
 - praktis(*)
 - praktik
 - prestise
91. Penulisan kata 'dengan demikian' dan 'oleh sebab itu' diikuti dengan tanda
- titik (.)
 - titik dua (:)
 - koma (,)(*)
 - titik koma (;)
92. Ah masalah itu jangan terlaui dipikirkan.
Tanda baca yang harus digunakan setelah kata 'ah' adalah
- titik (.)
 - seru (!)
 - tanya (?)
 - koma (,)(*)
93. Wah bagus sekali lukisan yang kaubuat ini. Tanda baca di belakang kata Wah adalah
- titik (.)
 - koma (,)(*)
 - tanda seru (!)
 - tanda tanya (?)
94. Ayu: "Aku lupa (1) Kak (1) Bagaimana ini (3)"
Tanda baca yang tepat untuk kalimat percakapan di atas adalah
- (.), (!), (.)
 - (!), (.), (?)
 - (.), (.), (?)
 - (.), (.), (?)(*)
95. Stop (1) hentikan perkelahian ini (2)
Tanda baca yang tepat untuk mengisi nomor (1) dan (2) adalah
- | | |
|----------------|-------------------|
| a. (,) dan (.) | c. (,) dan (!) |
| b. (!) dan (.) | d. (!) dan (!)(*) |
- Perhatikan kalimat berikut!
- Ibu : "Bawa kopor ini, Mir!"
 - Ibu : "bawa kopor ini, Mir!"
 - Ibu` : "Bawa kopor ini, mir!"
 - Ibu berkata : "Bawa kopor ini, Mir!"
96. Penulisan kalimat yang tepat ditandai dengan nomor
- 1 (*)
 - 2
 - 3
 - 4

Perhatikan kalimat berikut!

- 1) "Siapa namamu?", tanya Amir.
- 2) "Siapa namamu?" tanya Amir.
- 3) "Siapa namamu?" Tanya Amir.
- 4) "siapa namamu?" tanya Amir.

97. Penulisan kalimat yang tepat ditandai dengan nomor

- a. 1
- b. 2 (*)
- c. 3
- d. 4

Perhatikan kalimat berikut!

- 1) Tina berkata bahwa, "Tunggu sebentar!"
- 2) Tina berkata, "tunggu sebentar!"
- 3) Tina berkata, "Tunggu sebentar!."
- 4) Tina berkata, "Tunggu sebentar!"

98. Penulisan kalimat yang tepat ditandai dengan nomor

- a. 1
- b. 2
- c. 3
- d. 4 (*)

LEVEL 2 [DIKSI]

Sinonim, antonim, kata baku dan tidak baku, kata hubung, hiponim, homonim, homofon, homograf, pergeseran makna

99. Mita membeli buku tentang binatang berbuku-buku.

Kata 'buku' dalam kalimat tersebut termasuk

- a. homonim(*)
- b. homofon
- c. homograf
- d. polisemi

100. Saya akan menyerahkan hasil kopi data ini setelah minum kopi.

Kata 'kopi' dalam kalimat tersebut termasuk

- a. homofon
- b. homonim(*)
- c. homograf
- d. polisemi

101. Mereka duduk dengan rapat karena rapat itu bersifat rahasia.

Kata 'rapat' dalam kalimat tersebut termasuk

- a. homofon
- b. homograf
- c. polisemi
- d. homonim(*)

102. Saya sangsi atas sanksi yang akan dijatuhkan kepadanya.

Kata 'sangs' dan 'sanksi' dalam kalimat tersebut termasuk

- a. homofon(*)
- b. homonim
- c. homograf
- d. polisemi

103. Memang sudah tabiatnya seperti itu, berkali-kali diberi nasehat tetap saja berani melawan orang tua.
Sinonim tabiat adalah sebagai berikut, kecuali
a. perangai
b. watak
c. sifat
d. kebiasaan (*)
104. Udara siang ini sangat panas. Aku haus sekali.
Sinonim dari kata yang tercetak miring di atas adalah
a. lapar
b. kering
c. dahaga (*)
d. minum
105. Kami sangat bahagia mendengar kabar tersebut.
Lawan kata kami adalah
a. saya
b. anda
c. mereka (*)
d. kalian
106. Kecintaannya kepada seni dimanifestasikan dengan menjadi pelukis.
Kata yang tidak bersinonim dengan manifestasi adalah
a. perwujudan
b. pengamatan (*)
c. pengungkapan
d. pengejawantahan
107. Besar atau kecil rumah seseorang, bukanlah suatu ukuran kebahagiaan.
Jenis antonim yang terdapat pada kalimat tersebut adalah antonim pasangan
a. kembar
b. bertingkat
c. relasional (*)
d. frasa
108. Kalimat yang tidak menggunakan sinonim kata kawasan adalah
a. wilayah
b. areal
c. daerah
d. batas(*)
109. Wanita cantik itu sanggup menarik hati para penonton.
Perubahan makna yang terdapat dalam kalimat tersebut adalah
a. ameliorasi(*)
b. peyorasi
c. generalisasi
d. spesialisasi
110. Lelaki itu meninggalkan bininya yang sedang hamil.
Perubahan makna yang terdapat dalam kalimat tersebut adalah
a. ameliorasi
b. peyorasi(*)
c. generalisasi
d. spesialisasi
111. Kapan Ibu mengajarkan Bahasa Indonesia lagi?
Perubahan makna yang terdapat dalam kalimat tersebut adalah
a. ameliorasi
b. peyorasi
c. generalisasi(*)
d. spesialisasi

112. Berlayar ke benua mana saja selama ini?
Perubahan makna yang terdapat dalam kalimat tersebut adalah
a. ameliorasi
b. peyorasi
c. generalisasi(*)
d. spesialisasi
113. Sebagai seorang pendeta, ia selalu bersopan santun.
Perubahan makna yang terdapat dalam kalimat tersebut adalah
a. ameliorasi
b. peyorasi
c. generalisasi
d. spesialisasi(*)
114. Pejabat itu kini dinonaktifkan karena ia ketahuan menerima amplop.
Perubahan makna yang terdapat dalam kalimat tersebut adalah
a. ameliorasi
b. peyorasi
c. sinestesia
d. asosiasi(*)
115. Ucapan anak itu memang pedas sehingga pantas kalau orang tuanya marah.
Perubahan makna yang terdapat dalam kalimat tersebut adalah
a. sinestesia(*)
b. asosiasi
c. generalisasi
d. spesialisasi
116. Bini Pak Madi baru saja melahirkan seorang anak perempuan di rumah sakit.
Perubahan makna yang terdapat dalam kalimat tersebut adalah
a. ameliorasi
b. peyorasi(*)
c. generalisasi
d. spesialisasi
117. Berilah dia amplop, semua urusan pasti beres.
Perubahan makna yang terdapat dalam kalimat tersebut adalah
a. ameliorasi
b. sinestesia
c. asosiasi(*)
d. spesialisasi
118. Jangan sampai kamu menjadi benalu di keluargamu sendiri.
Perubahan makna yang terdapat dalam kalimat tersebut adalah
a. sinestesia
b. asosiasi(*)
c. generalisasi
d. spesialisasi
119. Aku semakin tidak mengerti dengan pembicaraanmu yang hambar.
Perubahan makna yang terdapat dalam kalimat tersebut adalah
a. ameliorasi
b. sinestesia(*)
c. asosiasi
d. spesialisasi
120. Kedua pejabat itu bersaing dalam memperebutkan kursi.
Perubahan makna yang terdapat dalam kalimat tersebut adalah
a. sinestesia
b. asosiasi(*)
c. generalisasi
d. spesialisasi

121. Laki bini itu setelah merantau kehidupannya membaik.
Perubahan makna yang terdapat dalam kalimat tersebut adalah
- ameliorasi
 - peyorasi(*)
 - generalisasi
 - spesialisasi
122. Kakakku menjadi seorang wartawan di sebuah harian ibu kota.
Kata dalam kalimat tersebut yang mengalami perubahan makna ameliorasi adalah
- kakak
 - wartawan (*)
 - harian
 - ibu kota
123. Para tuna wisma itu sedang diberi penyuluhan tentang penyakit demam berdarah.
Perubahan makna yang terdapat dalam kalimat tersebut adalah
- ameliorasi(*)
 - peyorasi
 - generalisasi
 - asosiasi
124. Anita bekerja sebagai pramuniaga di sebuah pasar swalayan di Tangerang.
Perubahan makna yang terdapat dalam kalimat tersebut adalah
- ameliorasi(*)
 - peyorasi
 - sinestesia
 - spesialisasi
125. Kaum wanita di desa itu masih banyak yang buta aksara.
Perubahan makna yang terdapat dalam kalimat tersebut adalah
- ameliorasi(*)
 - peyorasi
 - generalisasi
 - spesialisasi
126. Karena tidak mempunyai saudara, akhirnya dia menjadi gelandangan.
Perubahan makna yang terdapat dalam kalimat tersebut adalah
- ameliorasi dan peyorasi
 - peyorasi dan spesialisasi
 - generalisasi dan peyorasi (*)
 - spesialisasi dan ameliorasi
127. Pada masa sulit ini banyak sarjana menganggur.
Perubahan makna yang terdapat dalam kalimat tersebut adalah
- | | |
|---------------|--------------------|
| a. ameliorasi | c. generalisasi |
| b. peyorasi | d. spesialisasi(*) |
128. Para ulama di daerah itu sedang mengadakan pertemuan.
Perubahan makna yang terdapat dalam kalimat tersebut adalah
- | | |
|---------------|--------------------|
| a. ameliorasi | c. generalisasi |
| b. peyorasi | d. spesialisasi(*) |
129. Tidak kusangka ternyata ia adalah seorang laksamana.
Perubahan makna yang terdapat dalam kalimat tersebut adalah
- ameliorasi
 - peyorasi
 - generalisasi(*)
 - spesialisasi

130. Agus sedang membaca buku sastra yang dipinjam dari perpustakaan.
Perubahan makna yang terdapat dalam kalimat tersebut adalah
- ameliorasi
 - peyorasi
 - generalisasi
 - spesialisasi(*)
131. Demi kursi bupati, ada yang rela kehilangan banyak uang.
Perubahan makna yang terdapat dalam kalimat tersebut adalah
- ameliorasi
 - peyorasi
 - sinestesia
 - asosiasi(*)
132. Harga beras jatuh di saat hasil panen melimpah.
Kata yang bermakna konotasi dalam kalimat tersebut adalah
- harga
 - jatuh(*)
 - panen
 - melimpah
133. Kata yang bermakna konotasi terdapat dalam kalimat ... (Ebtanas 1992/1993)
- Saya bisa menyelesaikan soal itu.
 - Ia datang dengan istri keduanya.
 - Rombongan pemain sudah tiba.
 - Sekarang mereka sudah mampus semua. (*)
134. Istri Pak Harun sudah bunting tiga bulan.
Agar menjadi kalimat yang baik, kata bunting sebaiknya diganti dengan kata
- berbadan dua
 - melahirkan
 - hamil (*)
 - mandul
135. Anak itu berangkat besar ketika ayahnya pergi ke Jepang.
Kata yang bermakna konotasi dalam kalimat di atas adalah (Ebtanas 1998/1999)
- berangkat (*)
 - anak
 - ayah
 - pergi
136. Kalimat-kalimat berikut menggunakan kata bermakna denotasi, **kecuali** ...
- Penyakit demam berdarah kembali mewabah di Indonesia.
 - Peristiwa berdarah itu terjadi di sebuah rumah di Puncak. (*)
 - Perdarahan yang sangat hebat itu menyebabkan kematian.
 - Adik terjatuh dari sepeda sehingga kakinya berdarah tadi pagi.
137. Banjir dapat merusak tanaman, menghancurkan bangunan, merugikan manusia, menelan korban jiwa dan harta benda. Kata yang berkonotasi pada kalimat tersebut adalah
- merusak
 - menghancurkan
 - merugikan
 - menelan (*)
138. Kalimat-kalimat berikut menggunakan kata bermakna denotasi, **kecuali** ...
- Jangan mudah terbius dengan omongannya. (*)
 - Dia memang seperti serigala berbulu domba.
 - Bicaranya besar-besar dan tidak tahu aturan.
 - Banyak orang mendapat pertolongan darinya.

139. Badak bercula satu adalah salah satu satwa langka yang dilindungi oleh Pemerintah.
Sinonim dari kata satwa adalah
- flora
 - tumbuhan
 - fauna (*)
 - makhluk
140. Rianti sudah *menemukan* jawabannya.
Antonim dari kata yang bercetak miring di atas adalah
- mencari (*)
 - mendapat
 - memikirkan
 - merenungkan
141. Bagas adalah seorang filateli. Ia gemar mengoleksi perangko dan kartu pos.
Sinonim dari kata yang tercetak miring di atas adalah
- mengirimkan
 - mengumpulkan (*)
 - menempelkan
 - mencari
142. Antonim kata sering adalah
- kadang-kadang
 - jarang (*)
 - pernah
 - berkali-kali
143. jarang belajar, ia tetap saja menjadi juara kelas.
Kata penghubung yang tepat untuk melengkapi kalimat tersebut ialah
- karena
 - seandainya
 - meskipun (*)
 - oleh karena
144. Banyak orang yang ... penyakit flu karena cuaca buruk akhir-akhir ini.
Kata berawalan yang tepat untuk melengkapi kalimat di atas adalah
- terserang
 - terinfeksi (*)
 - tervonis
 - tertular
145. Ibu selalu berpesan kepada kami agar ke kiri dan ke kanan dahulu sebelum menyeberang jalan.
Kata yang tepat untuk melengkapi kalimat tersebut adalah
- menengok
 - menoleh (*)
 - menjenguk
 - melirik
146. Hasil sawah daerah rawa itu baik sekali ... tidak semua orang berani menggarap tanah rawa tersebut.
Kata penghubung yang tepat untuk melengkapi kalimat di atas adalah
- tetapi (*)
 - padahal
 - walaupun
 - sedangkan
147. Cak Biki sudah mulai bekerja ... kesehatannya belum pulih.
Kata penghubung yang tepat untuk melengkapi kalimat di atas adalah
- tetapi
 - padahal (*)
 - sedangkan
 - melainkan

148. Hutan-hutan makin gundul, padahal penghijauan sama sekali belum dijalankan.
Perbaiki kalimat pertentangan tersebut yang tepat adalah
- kata padahal diganti meskipun
 - kata padahal diganti sedangkan
 - kata padahal diganti tetapi (*)
 - kata padahal diganti melainkan
149. Jagalah kesehatan...tidak terserang penyakit.
Kata sambung yang tepat untuk melengkapi kalimat tersebut adalah
- tetapi
 - kalau
 - namun
 - agar (*)
150. Siapa saja yang telah membikin aturan harus melaksanakannya.
Kata yang sebaiknya diganti dengan kata lain adalah
- membikin diganti membuat (*)
 - harus diganti mesti
 - saja diganti pun
 - aturan diganti tata tertib
151. Rumah di mana dia tinggal adalah rumah neneknya.
Kata yang sebaiknya diganti dengan kata lain adalah
- rumah diganti gubug
 - nenek diganti kakek
 - adalah diganti ialah
 - di mana diganti tempat (*)
152. Ani adalah anak daripada dekan fakultas ini.
Kata yang sebaiknya diganti dengan kata lain adalah
- daripada diganti mending
 - adalah diganti ialah
 - daripada diganti dari (*)
 - ini diganti itu
153. Selamat datang ke rumah saya.
Kata yang sebaiknya diganti dengan kata lain adalah
- datang diganti hadir
 - di diganti ke (*)
 - saya diganti aku
 - rumah diganti istana
154. Buah ini lebih enak ketimbang buah itu.
Kata yang sebaiknya diganti dengan kata lain adalah
- ketimbang diganti daripada (*)
 - buah diganti buah-buahan
 - enak diganti nikmat
 - lebih diganti sangat
155. Kamu mendapat rangking berapa?
Kata yang sebaiknya diganti dengan kata lain adalah
- kamu diganti Anda
 - rangking diganti peringkat (*)
 - mendapat diganti dapat
 - berapa diganti seberapa
156. Dia tidak bisa masuk sekolah dikeranakan sakit.
Kata yang sebaiknya diganti dengan kata lain adalah
- dia diganti Anda
 - bisa diganti dapat
 - masuk diganti ke
 - dikarenakan diganti karena (*)

157. Saya haturkan terima kasih.

Kata yang sebaiknya diganti dengan kata lain adalah

- a. saya diganti aku
- b. haturkan diganti sampaikan (*)
- c. haturkan diganti berikan
- d. terima kasih diganti terimakasih

158. Nampaknya tahun depan akan menjadi masa sulit baginya.

Kata yang sebaiknya diganti dengan kata lain adalah

- a. nampaknya diganti tampaknya (*)
- b. masa diganti waktu
- c. sulit diganti sempit
- d. depan diganti yang datang

159. Himbauan itu mendapat tanggapan yang baik.

Kata yang sebaiknya diganti dengan kata lain adalah

- a. itu diganti ini
- b. mendapat diganti dapat
- c. tanggapan diganti komentar
- d. himbauan diganti imbauan (*)

160. Dia memetik calon buah mangga untuk diteliti.

Kata dalam kalimat di atas yang sebaiknya digantikan oleh kata lain adalah

- a. dia diganti Santi
- b. memetik diganti metik
- c. calon diganti bakal(*)
- d. untuk diganti demi

161. Anak itu belum bisa bicara.

Kata dalam kalimat di atas yang sebaiknya digantikan oleh kata lain adalah

- a. anak diganti putra
- b. itu diganti ini
- c. bisa diganti dapat
- d. bicara diganti berbicara(*)

162. Mereka tidak punya harapan lagi.

Kata dalam kalimat di atas yang sebaiknya digantikan oleh kata lain adalah

- a. mereka diganti kami
- b. punya diganti mempunyai(*)
- c. harapan diganti asa
- d. lagi diganti lain

163. Polisi tangkap pencuri.

Kata dalam kalimat di atas yang sebaiknya digantikan oleh kata lain adalah

- a. tangkap diganti menangkap(*)
- b. polisi diganti petugas
- c. tangkap diganti ringkus
- d. pencuri diganti maling

164. Presiden sambut kunjungan Obama.

Kata dalam kalimat di atas yang sebaiknya digantikan oleh kata lain adalah

- a. presiden diganti SBY
- b. sambut diganti sambuti
- c. kunjungan diganti kehadiran
- d. sambut diganti menyambut(*)

165. Pemerintah perang korupsi.

Kata dalam kalimat di atas yang sebaiknya digantikan oleh kata lain adalah

- a. pemerintah diganti KPK
- b. perang diganti memerangi(*)
- c. perang diganti berperang
- d. korupsi diganti KKN

166. Polisi pantau arus lalu lintas.
Kata dalam kalimat di atas yang sebaiknya digantikan oleh kata lain adalah
- pantau diganti memantau(*)
 - polisi diganti Pak Polisi
 - arus diganti laju
 - lalu lintas diganti jalan raya
167. Dia pakai baju merah muda.
Kata dalam kalimat di atas yang sebaiknya digantikan oleh kata lain adalah
- dia diganti Ani
 - pakai diganti menggunakan
 - pakai diganti memakai(*)
 - baju diganti kain
168. Kakak tolak pemberian itu.
Kata dalam kalimat di atas yang sebaiknya digantikan oleh kata lain adalah
- kakak diganti adik
 - tolak diganti nolak
 - itu diganti ini
 - tolak diganti menolak(*)
169. Dia ngaku sebagai saudara ayahku.
Kata dalam kalimat di atas yang sebaiknya digantikan oleh kata lain adalah
- dia diganti kami
 - ngaku diganti mengaku(*)
 - ngaku diganti mengakui
 - sebagai diganti adalah
170. Dia pegang bukunya erat sekali.
Kata dalam kalimat di atas yang sebaiknya digantikan oleh kata lain adalah
- dia diganti Astuti
 - pegang diganti memegang(*)
 - pegang diganti memegangkan
 - sekali diganti sangat
171. Para petugas sudah diberikan briefing.
Kata dalam kalimat di atas yang sebaiknya digantikan oleh kata lain adalah
- para diganti segenap
 - petugas diganti pegawai
 - sudah diganti telah
 - diberikan diganti diberi(*)
172. Cara pembuatan sumur dengan cara ini dinamakan sistem bur.
Kata dalam kalimat di atas yang sebaiknya digantikan oleh kata lain adalah
- cara diganti metode
 - pembuatan diganti membuat
 - dengan diganti disertai
 - dinamakan diganti dinamai(*)
173. Ia membuka lemari di mana ia menyimpan perhiasannya.
Kata dalam kalimat di atas yang sebaiknya digantikan oleh kata lain adalah
- di mana diganti tempat(*)
 - ia diganti dia
 - menyimpan diganti menaruh
 - di diganti ke

174. Seseorang yang mana mendirikan perusahaan harus mengetahui hal ini.
Kata dalam kalimat di atas yang sebaiknya digantikan oleh kata lain adalah
- seseorang diganti Harto
 - yang mana diganti yang(*)
 - harus diganti wajib
 - ini diganti itu
175. Saya mencintai bahasa Indonesia yang mana biasanya diremehkan siswa.
Kata dalam kalimat di atas yang sebaiknya digantikan oleh kata lain adalah
- saya diganti aku
 - mencintai diganti menyukai
 - biasanya diganti lazimnya
 - yang mana diganti yang(*)
176. Sampai jumpa besok pagi.
Kata yang sebaiknya diganti dengan kata lain adalah
- sampai diganti selamat
 - jumpa diganti berjumpa (*)
 - jumpa diganti temu
 - besok diganti esok
177. Ia sedang membikin laporan keuangan.
Kata dalam kalimat di atas yang sebaiknya digantikan oleh kata lain adalah
- membikin diganti membuat (*)
 - ia diganti dia
 - sedang diganti kini
 - laporan diganti berita
178. Sekretarisnya barusan pulang.
Kata dalam kalimat di atas yang sebaiknya digantikan oleh kata lain adalah
- barusan diganti baru saja (*)
 - pulang diganti kembali
 - sekretaris diganti pembantu
 - barusan diganti akan
179. Situ akan pergi ke mana?
Kata dalam kalimat di atas yang sebaiknya digantikan oleh kata lain adalah
- situ diganti kamu (*)
 - akan diganti mau
 - pergi diganti datang
 - ke diganti di
180. Ngapain kamu tidak datang tadi malam?
Kata dalam kalimat di atas yang sebaiknya digantikan oleh kata lain adalah
- kamu diganti Anda
 - tadi diganti kemarin
 - malam diganti pagi
 - ngapain diganti mengapa (*)
181. Dia sedang menganalisa data siswa.
Kata dalam kalimat di atas yang sebaiknya digantikan oleh kata lain adalah
- analisa diganti analisis (*)
 - dia diganti saya
 - data diganti laporan
 - siswa diganti guru
182. Makanan yang paling saya suka adalah bakso.
Kata dalam kalimat di atas yang sebaiknya digantikan oleh kata lain adalah
- suka diganti sukai (*)
 - paling diganti sangat
 - adalah diganti ialah
 - suka diganti favorit

183. Makanan Pembunuh
Maksud judul itu bukanlah ... yang ... oleh pembunuh, melainkan makanan yang dapat membunuh manusia yang ...
Kata berimbuhan yang tepat untuk melengkapi kalimat yang rumpang tersebut adalah ...
- makan, memakan, dimakan
 - makanan, dimakan, memakan
 - makanan, memakan, memakannya
 - makanan, dimakan, memakannya (*)
184. Kalimat di bawah ini yang mengandung kata bermakna konotasi adalah ...
- Semua makhluk hidup bernafas untuk melangsungkan hidupnya.
 - Ikan bernafas dengan insang sedang manusia bernafas dengan hidung.
 - Ayah sudah melewati masa kritisnya, sekarang aku bisa bernafas lega. (*)
 - Rina mengalami gangguan pernafasan sejak ia mengalami kecelakaan.
185. ... Republik Indonesia telah lama diakui oleh dunia internasional.
Istilah yang tepat untuk melengkapi kalimat tersebut adalah
- kedaulatan (*)
 - negara kesatuan
 - keberadaan
 - kekuasaan
186. Kedua ... mengajukan calon wapres yang sama.
Istilah bidang pemerintahan yang tepat melengkapi kalimat tersebut adalah
- fraksi (*)
 - kabinet
 - parlemen
 - partai
187. Cermati kutipan pesan singkat berikut!
- Buat andi
Novel "Laskar Pelangi" pesananmu [...] tadi di Mataram Ilmu.

Dari sobatmu,
Ali
- Bagian yang tepat untuk melengkapi pesan singkat tersebut adalah
- sudah kubelikan (*)
 - akan kubaca
 - banyak dibaca
 - akan kubawa
188. Dia bukan ayahku ... pamanku.
Kata hubung yang tepat untuk titik-titik di atas ialah
- karena
 - melainkan (*)
 - sebagai
 - begitu
- Hujan turun lebat sekali.
Petir bergemuruh.
Warga desa ketakutan.
189. Ketiga kalimat di atas dapat digabungkan dengan kata gabung
- sehingga-dan
 - dan-sehingga(*)
 - karena-dan
 - dan-walaupun

190. Dimas akan pergi... neneknya memperbolehkan.
Kata sambung yang tepat untuk melengkapi kalimat tersebut adalah
- agar
 - namun
 - tetapi
 - kalaupun (*)

LEVEL 3 [KALIMAT]

Kalimat efektif

191. Di Jakarta akan mengadakan pameran pembangunan selama bulan Agustus tahun ini.
Agar kalimat tersebut menjadi kalimat efektif, kata yang sebaiknya dihilangkan adalah kata
- akan
 - ini
 - bulan
 - di (*)
192. Pada bacaan anak-anak harus memberikan contoh atau teladan yang baik.
Agar kalimat tersebut menjadi kalimat efektif, kata yang sebaiknya dihilangkan adalah kata
- anak
 - pada (*)
 - atau
 - yang
193. Melalui penelitian ini akan memberikan manfaat yang besar bagi pengembangan pariwisata di tanah air.
Agar kalimat tersebut menjadi kalimat efektif, kata yang sebaiknya dihilangkan adalah kata
- melalui (*)
 - ini
 - akan
 - yang
194. Bagi warga DKI yang akan mendirikan bangunan wajib memiliki surat Izin Mendirikan Bangunan (IMB).
Agar kalimat tersebut menjadi kalimat efektif, kata yang sebaiknya dihilangkan adalah kata
- yang
 - akan
 - IMB
 - bagi (*)
195. Bagi rekanan yang nakal mendapat catatan tersendiri yang mempengaruhi pemberian tender selanjutnya.
Agar kalimat tersebut menjadi kalimat efektif, kata yang sebaiknya dihilangkan adalah kata
- yang
 - bagi (*)
 - tersendiri
 - tender
196. Sejak dari kecil ia sudah terlihat sebagai anak yang cerdas.
Agar kalimat tersebut menjadi kalimat efektif, kata yang sebaiknya dihilangkan adalah kata
- sebagai
 - yang
 - sudah
 - dari (*)

197. Semua pelajar harus belajar sungguh-sungguh demi untuk kejayaan bangsa dan masa depan.
Agar kalimat tersebut menjadi kalimat efektif, kata yang sebaiknya dihilangkan adalah kata
- semua
 - sungguh
 - untuk (*)
 - dan
198. Saya berharap agar supaya seluruh masyarakat mendukung keberhasilan tim sepak bola Prapiala Dunia.
Agar kalimat tersebut menjadi kalimat efektif, kata yang sebaiknya dihilangkan adalah kata
- agar dan supaya (*)
 - agar dan seluruh
 - supaya dan tim
 - supaya dan mendukung
199. Jika pada hari itu saya berhalangan hadir, maka rapat akan dipimpin oleh Pak Amir.
Agar kalimat tersebut menjadi kalimat efektif, yang sebaiknya dihilangkan adalah
- tanda koma dan maka
 - maka dan jika
 - maka (*)
 - jika dan pada
200. Para pemimpin perusahaan itu sedang membahas tentang gaji pegawai perusahaannya.
Agar kalimat tersebut menjadi kalimat efektif, kata yang sebaiknya dihilangkan adalah kata
- sedang
 - tentang (*)
 - para
 - itu
201. Kami mengharap atas kehadiran Saudara tepat pada waktunya.
Agar kalimat tersebut menjadi kalimat efektif, kata yang sebaiknya dihilangkan adalah kata
- atas (*)
 - pada
 - tepat
 - kehadiran
202. Kepada para peserta diskusi dipersilakan masuk.
Agar kalimat tersebut menjadi kalimat efektif, kata yang sebaiknya dihilangkan adalah kata
- kepada (*)
 - para
 - masuk
 - diskusi
203. Sebab gubernur tidak menyetujui usulan.
Agar kalimat tersebut menjadi kalimat efektif, kata yang sebaiknya dihilangkan adalah kata
- tidak
 - sebab (*)
 - menyetujui
 - gubernur
204. Mereka yang tidak menuntut keadilan.
Agar kalimat tersebut menjadi kalimat efektif, kata yang sebaiknya dihilangkan adalah kata
Mereka tidak menuntut keadilan.
- tidak
 - menuntut
 - mereka
 - yang (*)
205. Saya saling memaafkan.
Agar kalimat tersebut efektif, sebaiknya kata saya diganti dengan kata
- dia
 - Budi
 - mereka (*)
 - kamu

206. Saat ini, Sally memakai baju berwarna merah jingga.
Agar kalimat tersebut menjadi kalimat efektif, kata yang sebaiknya dihilangkan adalah kata
a. saat ini
b. berwarna (*)
c. jingga
d. memakai
207. Banyak anak-anak berkeliaran di jalan menuju lokasi kejadian.
Banyak anak berkeliaran di jalan menuju lokasi kejadian.
Agar kalimat tersebut menjadi kalimat efektif, kata yang sebaiknya dihilangkan adalah kata
a. anak (*)
b. anak-anak
c. di
d. menuju
208. Sekarang ini ia sedang membersihkan mobilnya.
Agar kalimat tersebut menjadi kalimat efektif, kata yang sebaiknya dihilangkan adalah kata
a. sekarang ini (*)
b. membersihkan
c. mobilnya
d. ia
209. Kita harus memperhatikan daripada kehendak rakyat.
Agar kalimat tersebut menjadi kalimat efektif, kata yang sebaiknya dihilangkan adalah kata
a. daripada (*)
b. kehendak
c. harus
d. memperhatikan
210. Rapat pimpinan hari ini membicarakan mengenai kenaikan upah karyawan.
Agar kalimat tersebut menjadi kalimat efektif, kata yang sebaiknya dihilangkan adalah kata
a. hari ini
b. mengenai (*)
c. membicarakan
d. kenaikan
211. Sejak dari dulu dia tidak dapat menuntaskan karya itu.
Agar kalimat tersebut menjadi kalimat efektif, kata yang sebaiknya dihilangkan adalah kata
a. dulu
b. dapat
c. dia
d. dari (*)
212. Mereka sedang membicarakan tentang rencana anggaran.
Agar kalimat tersebut menjadi kalimat efektif, kata yang sebaiknya dihilangkan adalah kata
a. sedang
b. anggaran
c. tentang (*)
d. rencana
213. Dia mengerumuni mahasiswa.
Agar kalimat tersebut efektif, sebaiknya kata dia diganti dengan kata
a. saya
b. Anita
c. mereka (*)
d. kamu
214. Banyak siswa yang tidak lulus ujian.
Agar kalimat tersebut menjadi kalimat efektif, kata yang sebaiknya dihilangkan adalah kata
a. siswa
b. banyak
c. yang (*)
d. tidak

215. Pertemuan itu membahas tentang acara perpisahan.
Agar kalimat tersebut menjadi kalimat efektif, kata yang sebaiknya dihilangkan adalah kata
a. acara
b. tentang (*)
c. membahas
d. itu
216. Ia mngunjungi ibu yang mana telah melahirkannya.
Agar kalimat tersebut menjadi kalimat efektif, kata yang sebaiknya dihilangkan adalah kata
a. telah
b. mana dan telah (*)
c. mana
d. yang
217. Pencuri berhasil ditangkap polisi.
Agar kalimat tersebut menjadi kalimat efektif, kata yang sebaiknya dihilangkan adalah kata
a. berhasil (*)
b. pencuri
c. ditangkap
d. polisi
218. Kami mengharapkan atas kehadiran Saudara pada rapat nanti.
Agar kalimat tersebut menjadi kalimat efektif, kata yang sebaiknya dihilangkan adalah kata
a. atas (*)
b. pada
c. nanti
d. kehadiran
219. Untuk para warga diharapkan tidak datang terlambat!
Agar kalimat tersebut menjadi kalimat efektif, kata yang sebaiknya dihilangkan adalah kata
a. untuk dan para (*)
b. untuk dan datang
c. para dan datang
d. para dan terlambat
220. Abdullah seorang pejabat terkaya di sini.
Agar kalimat tersebut menjadi kalimat efektif, kata yang sebaiknya dihilangkan adalah kata
a. seorang (*)
b. pejabat
c. di sini
d. terkaya
221. Banyak anak-anak di desa itu putus sekolah.
Agar kalimat tersebut menjadi kalimat efektif, kata yang sebaiknya dihilangkan adalah kata
a. anak(*)
b. di
c. itu
d. sekolah
222. Dani belajar sangat rajin sekali agar supaya lulus dengan nilai memuaskan.
Agar kalimat tersebut menjadi kalimat efektif, kata yang sebaiknya dihilangkan adalah kata
a. sangat
b. supaya
c. sekali dan supaya(*)
d. sangat dan dengan

223. Mereka hidup rukun dan saling tolong-menolong antarsesama.
Agar kalimat tersebut menjadi kalimat efektif, kata yang sebaiknya dihilangkan adalah kata
a. hidup
b. tolong(*)
c. rukun
d. antar
224. Para siswa-siswa segera masuk ke dalam kelas.
Agar kalimat tersebut menjadi kalimat efektif, kata yang sebaiknya dihilangkan adalah kata
a. siswa
b. segera
c. para dan siswa
d. siswa dan dalam(*)
225. Banyak anggota masyarakat belum menyadari akan pentingnya kesehatan lingkungan.
Agar kalimat tersebut menjadi kalimat efektif, kata yang sebaiknya dihilangkan adalah kata
a. banyak
b. belum
c. akan(*)
d. pentingnya
226. Kami menyarankan untuk naik kendaraan roda empat saja.
Agar kalimat tersebut menjadi kalimat efektif, kata yang sebaiknya dihilangkan adalah kata
a. menyarankan
b. untuk(*)
c. naik
d. saja
227. Orang tua wajib mengawasi tentang perilaku anaknya.
Agar kalimat tersebut menjadi kalimat efektif, kata yang sebaiknya dihilangkan adalah kata
a. wajib
b. mengawasi
c. perilaku
d. tentang(*)
228. Novel ini menceritakan tentang seorang pejuang bernama Rudi.
Agar kalimat tersebut menjadi kalimat efektif, kata yang sebaiknya dihilangkan adalah kata
a. ini
b. tentang(*)
c. seorang
d. bernama
229. Saya tidak bermaksud membahas mengenai masalah ini.
Agar kalimat tersebut menjadi kalimat efektif, kata yang sebaiknya dihilangkan adalah kata
a. tidak
b. bermaksud
c. mengenai(*)
d. ini
230. Karena tidak mempunyai anak, maka bibi kesepian.
Agar kalimat tersebut menjadi kalimat efektif, kata yang sebaiknya dihilangkan adalah kata
a. karena
b. maka(*)
c. tidak
d. anak
231. Walaupun terlambat, tetapi aku masih bisa mengikuti pelajaran.
Agar kalimat tersebut menjadi kalimat efektif, kata yang sebaiknya dihilangkan adalah kata
a. walaupun
b. tetapi(*)
c. masih
d. mengikuti

232. Dokter ahli mempelajari pola daripada alergi penderita.
Agar kalimat tersebut menjadi kalimat efektif, kata yang sebaiknya dihilangkan adalah kata
a. daripada(*)
b. pola
c. ahli
d. dokter
233. Ibu daripada anak itu sering sakit.
Agar kalimat tersebut menjadi kalimat efektif, kata yang sebaiknya dihilangkan adalah kata
a. ibu
b. itu
c. daripada(*)
d. sering
234. Untuk siswa yang membutuhkan buku ini dapat menghubungi Pak Yudi.
Agar kalimat tersebut menjadi kalimat efektif, kata yang sebaiknya dihilangkan adalah kata
a. siswa
b. untuk(*)
c. ini
d. dapat
235. Untuk perbaikan prasarana tersebut memerlukan partisipasi aktif dari warga sekolah.
Agar kalimat tersebut menjadi kalimat efektif, kata yang sebaiknya dihilangkan adalah kata
a. untuk(*)
b. tersebut
c. aktif
d. dari
236. Di tempat pemandian itu terbuka untuk umum.
Agar kalimat tersebut menjadi kalimat efektif, kata yang sebaiknya dihilangkan adalah kata
a. tempat
b. di(*)
c. untuk
d. itu
237. Dengan adanya PON akan menambah semangat masyarakat untuk berolah raga.
Agar kalimat tersebut menjadi kalimat efektif, kata yang sebaiknya dihilangkan adalah kata
a. adanya
b. dengan(*)
c. akan
d. untuk
238. Bagi siswa baru harus mengikuti MOS.
Agar kalimat tersebut menjadi kalimat efektif, kata yang sebaiknya dihilangkan adalah kata
a. siswa
b. baru
c. harus
d. bagi(*)
239. Dalam acara sumpah jabatan itu dilakukan secara tertutup.
Agar kalimat tersebut menjadi kalimat efektif, kata yang sebaiknya dihilangkan adalah kata
a. dalam(*)
b. itu
c. acara
d. secara
240. Kepada hadirin yang ingin bertanya silakan mengangkat tangan.
Agar kalimat tersebut menjadi kalimat efektif, kata yang sebaiknya dihilangkan adalah kata
a. yang
b. ingin
c. kepada(*)
d. silakan

241. Bahasa adalah merupakan sarana komunikasi yang penting.
Agar kalimat tersebut menjadi kalimat efektif, kata yang sebaiknya dihilangkan adalah kata
a. sarana
b. adalah(*)
c. yang
d. komunikasi
242. Dia datang, lalu kemudian pergi lagi.
Agar kalimat tersebut menjadi kalimat efektif, kata yang sebaiknya dihilangkan adalah kata
a. dia
b. pergi
c. lalu(*)
d. lagi
243. Menteri Cosma Batubara meresmikan rumah-rumah penduduk.
Agar kalimat tersebut menjadi kalimat efektif, kata yang sebaiknya dihilangkan adalah kata
a. penduduk
b. menteri
c. meresmikan
d. rumah(*)
244. Segala peraturan-peraturan yang berlaku di sekolah ini wajib ditaati.
Agar kalimat tersebut menjadi kalimat efektif, kata yang sebaiknya dihilangkan adalah kata
a. yang
b. peraturan(*)
c. di
d. wajib
245. Tanpa dengan bekerja keras, kita tidak akan berhasil.
Agar kalimat tersebut menjadi kalimat efektif, kata yang sebaiknya dihilangkan adalah kata
a. tidak
b. akan
c. dengan(*)
d. kita
246. Karena kesalahpahaman, kedua sahabat itu saling jauh-menjauhi.
Agar kalimat tersebut menjadi kalimat efektif, kata yang sebaiknya dihilangkan adalah kata
a. jauh(*)
b. saling dan jauh
c. karena
d. kedua
247. Beliau senantiasa selalu berpakaian rapi.
Agar kalimat tersebut menjadi kalimat efektif, kata yang sebaiknya dihilangkan adalah kata
a. senantiasa(*)
b. berpakaian
c. rapi
d. beliau
248. Dia lahir tahun 1999.
Kata yang sebaiknya ditambahkan adalah
a. akhirnya setelah dia
b. pada setelah lahir(*)
c. telah setelah dia
d. masehi setelah 1999
249. Ia belum pernah ke Jakarta.
Kata yang sebaiknya ditambahkan adalah
a. ternyata setelah ia
b. sekalipun setelah belum
c. pergi setelah pernah(*)
d. kota setelah ke

250. Ia sudah lama di sini.

Kata yang sebaiknya ditambahkan adalah

- a. ternyata setelah ia
- b. sekali setelah lama
- c. tinggal setelah sudah
- d. tinggal setelah lama

Lampiran 2

Lembar Validasi Soal

LEMBAR TELAAH BUTIR SOAL BAHASA INDONESIA

YANG DIGUNAKAN DALAM GAME INDONESIUS

JENIS PERSYARATAN	NOMOR SOAL																																							
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
ASPEK MATERI																																								
1. butir soal sesuai dengan indikator																																								
2. hanya ada satu kunci atau jawaban yang benar																																								
3. isi materi sesuai dengan tujuan pengukuran																																								
4. isi materi sesuai dengan jenjang, jenis sekolah, dan tingkatan kelas																																								
5. pilihan benar-benar berfungsi, jika pilihan merupakan hasil perhitungan, maka pengecoh berupa pilihan yang salah rumus/salah hitung																																								
ASPEK KONSTRUKSI																																								
6. pokok soal (<i>stem</i>) dirumuskan dengan jelas																																								
7. rumusan soal dan pilihan ganda dirumuskan dengan tegas																																								
8. pokok soal tidak memberi petunjuk/mengarah kepada pilihan jawaban yang benar																																								
9. pokok soal tidak mengandung pernyataan negatif ganda																																								
10. bila terpaksa menggunakan kata-kata negatif, maka harus digarisbawahi atau dicetak lain																																								
11. pilihan jawaban homogen																																								
12. hindari adanya alternatif jawaban: "seluruh jawaban di atas benar" atau "tak satu jawaban di atas yang benar" dan sejenisnya																																								
13. panjang alternatif/pilihan jawaban relatif sama, jangan ada yang sangat panjang dan ada yang sangat pendek																																								
14. pilihan jawaban dalam bentuk angka/waktu diurutkan																																								
15. wacana, gambar, atau grafik benar-benar berfungsi																																								
16. antar butir tidak bergantung satu sama lain																																								
ASPEK BAHASA																																								
17. rumusan kalimat komunikatif																																								
18. kalimat menggunakan bahasa yang baik dan benar, sesuai dengan jenis bahasanya																																								
19. rumusan kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda atau salah pengertian																																								
20. menggunakan bahasa/kata yang umum (bukan bahasa lokal)																																								
21. rumusan soal tidak mengandung kata-kata yang dapat menyinggung perasaan siswa																																								

LEMBAR TELAAH BUTIR SOAL BAHASA INDONESIA

YANG DIGUNAKAN DALAM GAME INDONESIUS

JENIS PERSYARATAN	NOMOR SOAL																																							
	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
ASPEK MATERI																																								
1. butir soal sesuai dengan indikator																																								
2. hanya ada satu kunci atau jawaban yang benar																																								
3. isi materi sesuai dengan tujuan pengukuran																																								
4. isi materi sesuai dengan jenjang, jenis sekolah, dan tingkatan kelas																																								
5. pilihan benar-benar berfungsi, jika pilihan merupakan hasil perhitungan, maka pengecoh berupa pilihan yang salah rumus/salah hitung																																								
ASPEK KONSTRUKSI																																								
6. pokok soal (<i>stem</i>) dirumuskan dengan jelas																																								
7. rumusan soal dan pilihan ganda dirumuskan dengan tegas																																								
8. pokok soal tidak memberi petunjuk/mengarah kepada pilihan jawaban yang benar																																								
9. pokok soal tidak mengandung pernyataan negatif ganda																																								
10. bila terpaksa menggunakan kata-kata negatif, maka harus digarisbawahi atau dicetak lain																																								
11. pilihan jawaban homogen																																								
12. hindari adanya alternatif jawaban: “seluruh jawaban di atas benar” atau “tak satu jawaban di atas yang benar” dan sejenisnya																																								
13. panjang alternatif/pilihan jawaban relatif sama, jangan ada yang sangat panjang dan ada yang sangat pendek																																								
14. pilihan jawaban dalam bentuk angka/waktu diurutkan																																								
15. wacana, gambar, atau grafik benar-benar berfungsi																																								
16. antar butir tidak bergantung satu sama lain																																								
ASPEK BAHASA																																								
17. rumusan kalimat komunikatif																																								
18. kalimat menggunakan bahasa yang baik dan benar, sesuai dengan jenis bahasanya																																								
19. rumusan kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda atau salah pengertian																																								
20. menggunakan bahasa/kata yang umum (bukan bahasa lokal)																																								
21. rumusan soal tidak mengandung kata-kata yang dapat menyinggung perasaan siswa																																								

LEMBAR TELAAH BUTIR SOAL BAHASA INDONESIA

YANG DIGUNAKAN DALAM GAME INDONESIA

JENIS PERSYARATAN	NOMOR SOAL																																							
	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
ASPEK MATERI																																								
1. butir soal sesuai dengan indikator																																								
2. hanya ada satu kunci atau jawaban yang benar																																								
3. isi materi sesuai dengan tujuan pengukuran																																								
4. isi materi sesuai dengan jenjang, jenis sekolah, dan tingkatan kelas																																								
5. pilihan benar-benar berfungsi, jika pilihan merupakan hasil perhitungan, maka pengecoh berupa pilihan yang salah rumus/salah hitung																																								
ASPEK KONSTRUKSI																																								
6. pokok soal (<i>stem</i>) dirumuskan dengan jelas																																								
7. rumusan soal dan pilihan ganda dirumuskan dengan tegas																																								
8. pokok soal tidak memberi petunjuk/mengarah kepada pilihan jawaban yang benar																																								
9. pokok soal tidak mengandung pernyataan negatif ganda																																								
10. bila terpaksa menggunakan kata-kata negatif, maka harus digarisbawahi atau dicetak lain																																								
11. pilihan jawaban homogen																																								
12. hindari adanya alternatif jawaban: “seluruh jawaban di atas benar” atau “tak satu jawaban di atas yang benar” dan sejenisnya																																								
13. panjang alternatif/pilihan jawaban relatif sama, jangan ada yang sangat panjang dan ada yang sangat pendek																																								
14. pilihan jawaban dalam bentuk angka/waktu diurutkan																																								
15. wacana, gambar, atau grafik benar-benar berfungsi																																								
16. antar butir tidak bergantung satu sama lain																																								
ASPEK BAHASA																																								
17. rumusan kalimat komunikatif																																								
18. kalimat menggunakan bahasa yang baik dan benar, sesuai dengan jenis bahasanya																																								
19. rumusan kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda atau salah pengertian																																								
20. menggunakan bahasa/kata yang umum (bukan bahasa lokal)																																								
21. rumusan soal tidak mengandung kata-kata yang dapat menyinggung perasaan siswa																																								

LEMBAR TELAAH BUTIR SOAL BAHASA INDONESIA
YANG DIGUNAKAN DALAM GAME INDONESIAUS

JENIS PERSYARATAN	NOMOR SOAL																																								
	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	
ASPEK MATERI																																									
1. butir soal sesuai dengan indikator																																									
2. hanya ada satu kunci atau jawaban yang benar																																									
3. isi materi sesuai dengan tujuan pengukuran																																									
4. isi materi sesuai dengan jenjang, jenis sekolah, dan tingkatan kelas																																									
5. pilihan benar-benar berfungsi, jika pilihan merupakan hasil perhitungan, maka pengecoh berupa pilihan yang salah rumus/salah hitung																																									
ASPEK KONSTRUKSI																																									
6. pokok soal (<i>stem</i>) dirumuskan dengan jelas																																									
7. rumusan soal dan pilihan ganda dirumuskan dengan tegas																																									
8. pokok soal tidak memberi petunjuk/mengarah kepada pilihan jawaban yang benar																																									
9. pokok soal tidak mengandung pernyataan negatif ganda																																									
10. bila terpaksa menggunakan kata-kata negatif, maka harus digarisbawahi atau dicetak lain																																									
11. pilihan jawaban homogen																																									
12. hindari adanya alternatif jawaban: “seluruh jawaban di atas benar” atau “tak satu jawaban di atas yang benar” dan sejenisnya																																									
13. panjang alternatif/pilihan jawaban relatif sama, jangan ada yang sangat panjang dan ada yang sangat pendek																																									
14. pilihan jawaban dalam bentuk angka/waktu diurutkan																																									
15. wacana, gambar, atau grafik benar-benar berfungsi																																									
16. antar butir tidak bergantung satu sama lain																																									
ASPEK BAHASA																																									
17. rumusan kalimat komunikatif																																									
18. kalimat menggunakan bahasa yang baik dan benar, sesuai dengan jenis bahasanya																																									
19. rumusan kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda atau salah pengertian																																									
20. menggunakan bahasa/kata yang umum (bukan bahasa lokal)																																									
21. rumusan soal tidak mengandung kata-kata yang dapat menyinggung perasaan siswa																																									

LEMBAR TELAAH BUTIR SOAL BAHASA INDONESIA

YANG DIGUNAKAN DALAM GAME INDONESIA

JENIS PERSYARATAN	NOMOR SOAL																																							
	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200
ASPEK MATERI																																								
1. butir soal sesuai dengan indikator																																								
2. hanya ada satu kunci atau jawaban yang benar																																								
3. isi materi sesuai dengan tujuan pengukuran																																								
4. isi materi sesuai dengan jenjang, jenis sekolah, dan tingkatan kelas																																								
5. pilihan benar-benar berfungsi, jika pilihan merupakan hasil perhitungan, maka pengecoh berupa pilihan yang salah rumus/salah hitung																																								
ASPEK KONSTRUKSI																																								
6. pokok soal (<i>stem</i>) dirumuskan dengan jelas																																								
7. rumusan soal dan pilihan ganda dirumuskan dengan tegas																																								
8. pokok soal tidak memberi petunjuk/mengarah kepada pilihan jawaban yang benar																																								
9. pokok soal tidak mengandung pernyataan negatif ganda																																								
10. bila terpaksa menggunakan kata-kata negatif, maka harus digarisbawahi atau dicetak lain																																								
11. pilihan jawaban homogen																																								
12. hindari adanya alternatif jawaban: “seluruh jawaban di atas benar” atau “tak satu jawaban di atas yang benar” dan sejenisnya																																								
13. panjang alternatif/pilihan jawaban relatif sama, jangan ada yang sangat panjang dan ada yang sangat pendek																																								
14. pilihan jawaban dalam bentuk angka/waktu diurutkan																																								
15. wacana, gambar, atau grafik benar-benar berfungsi																																								
16. antar butir tidak bergantung satu sama lain																																								
ASPEK BAHASA																																								
17. rumusan kalimat komunikatif																																								
18. kalimat menggunakan bahasa yang baik dan benar, sesuai dengan jenis bahasanya																																								
19. rumusan kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda atau salah pengertian																																								
20. menggunakan bahasa/kata yang umum (bukan bahasa lokal)																																								
21. rumusan soal tidak mengandung kata-kata yang dapat menyinggung perasaan siswa																																								

LEMBAR TELAAH BUTIR SOAL BAHASA INDONESIA
YANG DIGUNAKAN DALAM GAME INDONESIUS

JENIS PERSYARATAN	NOMOR SOAL																											
	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213															
ASPEK MATERI																												
1. butir soal sesuai dengan indikator																												
2. banya ada satu kunci atau jawaban yang benar																												
3. isi materi sesuai dengan tujuan pengukuran																												
4. isi materi sesuai dengan jenjang, jenis sekolah, dan tingkatan kelas																												
5. pilihan benar-benar berfungsi, jika pilihan merupakan hasil perhitungan, maka pengecoh berupa pilihan yang salah rumus/salah hitung																												
ASPEK KONSTRUKSI																												
6. pokok soal (<i>stem</i>) dirumuskan dengan jelas																												
7. rumusan soal dan pilihan ganda dirumuskan dengan tegas																												
8. pokok soal tidak memberi petunjuk/mengarah kepada pilihan jawaban yang benar																												
9. pokok soal tidak mengandung pernyataan negatif ganda																												
10. bila terpaksa menggunakan kata-kata negatif, maka harus digarisbawahi atau dicetak lain																												
11. pilihan jawaban homogen																												
12. hindari adanya alternatif jawaban: “seluruh jawaban di atas benar” atau “tak satu jawaban di atas yang benar” dan sejenisnya																												
13. panjang alternatif/pilihan jawaban relatif sama, jangan ada yang sangat panjang dan ada yang sangat pendek																												
14. pilihan jawaban dalam bentuk angka/waktu diurutkan																												
15. wacana, gambar, atau grafik benar-benar berfungsi																												
16. antar butir tidak bergantung satu sama lain																												
ASPEK BAHASA																												
17. rumusan kalimat komunikatif																												
18. kalimat menggunakan bahasa yang baik dan benar, sesuai dengan jenis bahasanya																												
19. rumusan kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda atau salah pengertian																												
20. menggunakan bahasa/kata yang umum (bukan bahasa lokal)																												
21. rumusan soal tidak mengandung kata-kata yang dapat menyinggung perasaan siswa																												

Yogyakarta, Juni 2012
Penelaah,

NIP

Lampiran 3

Keluaran Analisis Butir Soal

Menggunakan *ITEMAN.exe*

♀
 >>> ITEM & TEST ANALYSIS PROGRAM ***** <<<

Item analysis for data from file SUFIS.TXT

Seq. No.	Scale -Item	Item Statistics			Alternative Statistics				
		Prop. Correct	Biser.	Point Biser.	Alt.	Prop. Endorsing	Biser.	Point Biser.	Key
1	0-1	0.700	1.000	0.534	A	0.700	1.000	0.834	*
					B	0.100	-1.000	-0.834	
					C	0.100	-0.268	-0.157	
					D	0.100	-1.000	-0.955	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
2	0-2	0.600	0.604	0.476	A	0.200	-1.000	-0.834	*
					B	0.600	0.604	0.476	
					C	0.100	0.247	0.145	
					D	0.100	0.325	0.190	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
3	0-3	0.700	0.400	0.304	A	0.700	0.400	0.304	*
					B	0.100	0.350	0.205	
					C	0.100	0.273	0.160	
					D	0.100	0.170	0.099	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
4	0-4	0.700	0.562	0.426	A	0.100	0.247	0.145	*
					B	0.700	0.562	0.426	
					C	0.100	0.273	0.160	
					D	0.100	-1.000	-0.955	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
5	0-5	0.600	0.531	0.419	A	0.100	0.325	0.190	*
					B	0.600	0.531	0.419	
					C	0.200	0.375	0.262	
					D	0.100	0.247	0.145	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
6	0-6	0.700	0.166	0.126	A	0.700	0.166	0.126	*
					B	0.100	-0.268	-0.157	
					C	0.100	0.350	0.205	
					D	0.100	0.247	0.145	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
7	0-7	0.600	0.721	0.568	A	0.100	-1.000	-0.955	*
					B	0.200	0.197	0.138	
					C	0.600	0.721	0.568	
					D	0.100	-0.268	-0.157	
					other	0.000	-9.000	-9.000	

♀
 >>> ITEM & TEST ANALYSIS PROGRAM ***** <<<

Item analysis for data from file SUFIS.TXT

Seq. No.	Scale -Item	Item Statistics			Alternative Statistics				
		Prop. Correct	Biser.	Point Biser.	Alt.	Prop. Endorsing	Biser.	Point Biser.	Key
8	0-8	0.700	0.835	0.633	A	0.100	-0.268	-0.157	*
					B	0.700	0.835	0.633	
					C	0.100	0.247	0.145	
					D	0.100	-1.000	-0.955	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
9	0-9	0.600	0.367	0.290	A	0.100	0.170	0.099	*
					B	0.600	0.367	0.290	
					C	0.200	0.359	0.251	
					D	0.100	0.067	0.039	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
10	0-10	0.600	0.651	0.513	A	0.100	-0.268	-0.157	

					B	0.100	-1.000	-0.955	
					C	0.600	0.651	0.513	*
					D	0.200	0.294	0.206	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
11	0-11	0.600	0.391	0.308	A	0.100	0.247	0.145	
					B	0.100	0.222	0.130	
					C	0.200	0.245	0.172	
					D	0.600	0.391	0.308	*
					other	0.000	-9.000	-9.000	
12	0-12	0.500	0.317	0.253	A	0.100	0.247	0.145	
					B	0.500	0.317	0.253	*
					C	0.100	0.350	0.205	
					D	0.300	0.062	0.047	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
13	0-13	0.700	0.374	0.284	A	0.100	0.170	0.099	
					B	0.100	0.222	0.130	
					C	0.700	0.374	0.284	*
					D	0.100	0.350	0.205	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
14	0-14	0.700	0.413	-0.314	A	0.200	0.310	0.217	
					B	0.700	-0.413	-0.314	*
					C	0.000	-9.000	-9.000	
					D	0.100	0.325	0.190	
					other	0.000	-9.000	-9.000	

♀ ITEM & TEST ANALYSIS PROGRAM
 >>> ***** <<<

Item analysis for data from file SUFIS.TXT

Seq. No.	Scale -Item	Item Statistics			Alternative Statistics				
		Prop. Correct	Biser.	Point Biser.	Alt.	Prop. Endorsing	Biser.	Point Biser.	Key
15	0-15	0.700	-0.010	-0.008	A	0.100	-0.268	-0.157	
					B	0.000	-9.000	-9.000	
					C	0.200	0.181	0.127	?
					D	0.700	-0.010	-0.008	*
					other	0.000	-9.000	-9.000	
					CHECK THE KEY D was specified, C works better				
16	0-16	0.600	0.169	0.133	A	0.600	0.169	0.133	*
					B	0.200	0.245	0.172	
					C	0.100	0.247	0.145	
					D	0.100	-0.268	-0.157	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
17	0-17	0.600	0.438	0.345	A	0.200	0.245	0.172	
					B	0.600	0.438	0.345	*
					C	0.100	0.247	0.145	
					D	0.100	0.325	0.190	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
18	0-18	0.600	0.414	0.327	A	0.200	0.391	0.274	
					B	0.600	0.414	0.327	*
					C	0.100	0.181	0.127	
					D	0.100	-9.000	-9.000	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
19	0-19	0.700	0.270	0.205	A	0.700	0.270	0.205	*
					B	0.100	0.067	0.039	
					C	0.100	0.247	0.145	
					D	0.100	0.222	0.130	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
20	0-20	0.500	0.261	0.208	A	0.200	0.310	0.217	
					B	0.500	0.261	0.208	*
					C	0.100	0.325	0.190	
					D	0.200	-0.885	-0.619	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
21	0-21	0.700	0.413	0.314	A	0.700	0.413	0.314	*
					B	0.100	0.222	0.130	
					C	0.100	0.350	0.205	

♀

I

♀

 \geq

I

					other	0.000	-9.000	-9.000	
31	0-31	0.600	0.204	0.161	A	0.200	-0.029	-0.020	
					B	0.100	0.325	0.190	
					C	0.100	0.170	0.099	
					D	0.600	0.204	0.161	*
					other	0.000	-9.000	-9.000	
32	0-32	0.600	0.440	0.347	A	0.100	0.170	0.099	
					B	0.600	0.440	0.347	*
					C	0.100	-1.000	-0.955	
					D	0.200	0.310	0.217	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
33	0-33	0.600	0.452	-0.356	A	0.200	-0.869	-0.608	
					B	0.200	0.245	0.172	
					C	0.600	-0.452	-0.356	*
					D	0.000	-9.000	-9.000	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
34	0-34	0.600	0.733	0.578	A	0.200	-1.000	-0.834	
					B	0.600	0.733	0.578	*
					C	0.100	0.067	0.039	
					D	0.100	0.222	0.130	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
35	0-35	0.500	0.385	0.307	A	0.200	0.036	0.025	
					B	0.200	0.294	0.206	
					C	0.100	0.350	0.205	
					D	0.500	0.385	0.307	*
					other	0.000	-9.000	-9.000	

♀
>>> ITEM & TEST ANALYSIS PROGRAM ***** <<<

Item analysis for data from file SUFIS.TXT

Seq. No.	Scale -Item	Item Statistics			Alternative Statistics				Key
		Prop. Correct	Biser.	Point Biser.	Alt.	Prop. Endorsing	Biser.	Point Biser.	
36	0-36	0.600	0.473	0.373	A	0.100	0.325	0.190	
					B	0.600	0.473	0.373	*
					C	0.100	0.247	0.145	
					D	0.200	0.294	0.206	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
37	0-37	0.600	0.180	0.142	A	0.100	0.067	0.039	
					B	0.600	0.180	0.142	*
					C	0.100	0.273	0.160	
					D	0.200	0.036	0.025	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
38	0-38	0.700	0.335	-0.255	A	0.700	-0.335	-0.255	*
					B	0.200	0.310	0.217	
					C	0.100	0.170	0.099	
					D	0.000	-9.000	-9.000	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
39	0-39	0.700	-0.166	-0.126	A	0.200	0.003	0.002	
					B	0.000	-9.000	-9.000	
					C	0.100	0.325	0.190	
					D	0.700	0.166	0.126	*
					other	0.000	-9.000	-9.000	
		CHECK THE KEY D was specified, C works better							
40	0-40	0.600	0.262	0.207	A	0.600	0.262	0.207	*
					B	0.200	0.359	0.251	
					C	0.100	-0.268	-0.157	
					D	0.100	0.273	0.160	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
41	0-41	0.500	0.317	0.253	A	0.500	-0.317	-0.253	*
					B	0.100	-0.268	-0.157	
					C	0.200	0.310	0.217	
					D	0.200	0.310	0.217	
					other	0.000	-9.000	-9.000	

42	0-42	0.700	0.413	0.314	A	0.100	0.222	0.130	
					B	0.100	0.273	0.160	
					C	0.700	-0.413	-0.314	*
					D	0.100	0.325	0.190	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	

♀
 >>> ITEM & TEST ANALYSIS PROGRAM ***** <<<

Item analysis for data from file SUFIS.TXT

Seq. No.	Scale -Item	Item Statistics			Alternative Statistics				
		Prop. Correct	Biser.	Point Biser.	Alt.	Prop. Endorsing	Biser.	Point Biser.	Key

43	0-43	0.600	0.403	0.317	A	0.600	0.403	0.317	*
					B	0.200	0.245	0.172	
					C	0.100	0.273	0.160	
					D	0.100	0.222	0.130	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
44	0-44	0.600	0.215	0.170	A	0.600	0.215	0.170	*
					B	0.100	0.325	0.190	
					C	0.200	0.262	0.183	
					D	0.100	-0.268	-0.157	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
45	0-45	0.600	0.262	0.207	A	0.600	0.262	0.207	*
					B	0.100	0.273	0.160	
					C	0.200	0.052	0.036	
					D	0.100	0.222	0.130	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
46	0-46	0.600	0.215	0.170	A	0.100	0.350	0.205	
					B	0.600	0.215	0.170	*
					C	0.200	0.245	0.172	
					D	0.100	-0.268	-0.157	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
47	0-47	0.700	0.153	0.116	A	0.700	0.153	0.116	*
					B	0.100	0.350	0.205	
					C	0.100	-0.268	-0.157	
					D	0.100	0.222	0.130	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
48	0-48	0.500	0.317	0.253	A	0.200	-0.013	-0.009	
					B	0.100	0.273	0.160	
					C	0.500	0.317	0.253	*
					D	0.200	0.294	0.206	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
49	0-49	0.600	0.473	0.373	A	0.100	0.325	0.190	
					B	0.200	0.294	0.206	
					C	0.100	0.247	0.145	
					D	0.600	0.473	0.373	*
					Other	0.000	-9.000	-9.000	

♀
 >>> ITEM & TEST ANALYSIS PROGRAM ***** <<<

Item analysis for data from file SUFIS.TXT

Seq. No.	Scale -Item	Item Statistics			Alternative Statistics				
		Prop. Correct	Biser.	Point Biser.	Alt.	Prop. Endorsing	Biser.	Point Biser.	Key

50	0-50	0.700	0.614	0.466	A	0.100	0.067	0.039	
					B	0.100	-1.000	-0.955	
					C	0.700	0.614	0.466	*
					D	0.100	0.350	0.205	
					Other	0.000	-9.000	-9.000	
51	0-51	0.700	-0.062	-0.047	A	0.100	0.325	0.190	?

					B	0.100	0.067	0.039	
					C	0.100	-0.268	-0.157	
CHECK THE KEY					D	0.700	-0.062	-0.047	*
D was specified, A works better					other	0.000	-9.000	-9.000	
52	0-52	0.600	0.391	0.308	A	0.200	0.197	0.138	
					B	0.600	0.391	0.308	*
					C	0.100	0.325	0.190	
					D	0.100	0.222	0.130	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
53	0-53	0.600	0.440	0.347	A	0.200	0.262	0.183	
					B	0.100	0.247	0.145	
					C	0.600	0.440	0.347	*
					D	0.100	-1.000	-0.955	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
54	0-54	0.500	0.317	0.253	A	0.100	0.247	0.145	
					B	0.500	0.317	0.253	*
					C	0.200	-0.853	-0.597	
					D	0.200	0.245	0.172	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
55	0-55	0.700	0.536	0.406	A	0.100	-1.000	-0.955	
					B	0.100	0.325	0.190	
					C	0.700	0.536	0.406	*
					D	0.100	0.247	0.145	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
56	0-56	0.700	0.231	0.176	A	0.700	0.231	0.176	*
					B	0.100	0.067	0.039	
					C	0.100	0.222	0.130	
					D	0.100	0.170	0.099	
					other	0.000	-9.000	-9.000	

♀

ITEM & TEST ANALYSIS PROGRAM

>>> ***** <<<

Item analysis for data from file SUFIS.TXT

Seq. No.	Scale -Item	Item Statistics			Alternative Statistics				Key
		Prop. Correct	Biser.	Point Biser.	Alt.	Prop. Endorsing	Biser.	Point Biser.	

57	0-57	0.600	0.145	0.114	A	0.200	0.149	0.104	
					B	0.100	0.350	0.205	
					C	0.100	-0.268	-0.157	
					D	0.600	0.145	0.114	*
					other	0.000	-9.000	-9.000	
58	0-58	0.700	0.179	0.136	A	0.700	0.179	0.136	*
					B	0.100	-0.268	-0.157	
					C	0.100	0.273	0.160	
					D	0.100	0.350	0.205	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
59	0-59	0.600	0.438	0.345	A	0.200	0.262	0.183	
					B	0.600	0.438	0.345	*
					C	0.100	0.325	0.190	
					D	0.100	0.222	0.130	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
60	0-60	0.700	0.413	0.314	A	0.100	0.247	0.145	
					B	0.700	0.413	0.314	*
					C	0.100	0.325	0.190	
					D	0.100	0.247	0.145	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
61	0-61	0.700	-0.062	-0.047	A	0.100	0.170	0.099	
					B	0.100	-0.268	-0.157	
					C	0.100	0.222	0.130	?
					D	0.700	-0.062	-0.047	*
					other	0.000	-9.000	-9.000	
62	0-62	0.600	0.475	0.375	A	0.600	0.475	0.375	*
					B	0.100	-1.000	-0.955	
					C	0.200	0.213	0.149	

					D	0.100	0.247	0.145	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
63	0-63	0.700	0.335	0.255	A	0.100	0.247	0.145	
					B	0.700	0.335	0.255	*
					C	0.100	0.350	0.205	
					D	0.100	0.067	0.039	
					other	0.000	-9.000	-9.000	

♀
 >>> ITEM & TEST ANALYSIS PROGRAM ***** <<<

Item analysis for data from file SUFIS.TXT

Seq. No.	Scale -Item	Item Statistics			Alternative Statistics				
		Prop. Correct	Biser.	Point Biser.	Alt.	Prop. Endorsing	Biser.	Point Biser.	Key

64	0-64	0.600	0.473	0.373	A	0.100	0.247	0.145	
					B	0.100	0.222	0.130	
					C	0.600	0.473	0.373	*
					D	0.200	0.359	0.251	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
65	0-65	0.600	-0.274	-0.216	A	0.300	0.179	0.136	
					B	0.000	-9.000	-9.000	
		CHECK THE KEY			C	0.600	-0.274	-0.216	*
		C was specified, D works better			D	0.100	0.247	0.145	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
66	0-66	0.500	0.340	0.271	A	0.300	0.413	0.314	
					B	0.500	0.340	0.271	*
					C	0.100	0.222	0.130	
					D	0.100	-0.268	-0.157	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
67	0-67	0.600	0.461	0.364	A	0.100	0.350	0.205	
					B	0.600	0.461	0.364	*
					C	0.100	0.247	0.145	
					D	0.200	0.262	0.183	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
68	0-68	0.700	0.705	0.535	A	0.700	0.705	0.535	*
					B	0.100	0.067	0.039	
					C	0.100	-1.000	-0.955	
					D	0.100	0.170	0.099	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
69	0-69	0.700	0.562	0.426	A	0.700	0.562	0.426	*
					B	0.100	0.350	0.205	
					C	0.100	-1.000	-0.955	
					D	0.100	0.170	0.099	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
70	0-70	0.600	-0.110	-0.087	A	0.600	-0.110	-0.087	*
					B	0.100	0.273	0.160	?
		CHECK THE KEY			C	0.200	0.149	0.104	
		A was specified, B works better			D	0.100	-0.268	-0.157	
					other	0.000	-9.000	-9.000	

♀
 >>> ITEM & TEST ANALYSIS PROGRAM ***** <<<

Item analysis for data from file SUFIS.TXT

Seq. No.	Scale -Item	Item Statistics			Alternative Statistics				
		Prop. Correct	Biser.	Point Biser.	Alt.	Prop. Endorsing	Biser.	Point Biser.	Key

71	0-71	0.500	0.544	0.434	A	0.100	-1.000	-0.955	
					B	0.500	0.544	0.434	*
					C	0.200	0.036	0.025	
					D	0.200	0.213	0.149	

					other	0.000	-9.000	-9.000	
72	0-72	0.500	0.272	0.217	A	0.200	0.423	0.296	*
					B	0.500	0.272	0.217	
					C	0.200	-0.853	-0.597	
					D	0.100	0.067	0.039	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
73	0-73	0.500	0.487	0.389	A	0.200	0.278	0.194	*
					B	0.500	0.487	0.389	
					C	0.100	-0.268	-0.157	
					D	0.200	-0.804	-0.563	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
74	0-74	0.500	0.317	0.253	A	0.100	0.222	0.130	*
					B	0.200	-0.853	-0.597	
					C	0.200	0.262	0.183	
					D	0.500	0.317	0.253	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
75	0-75	0.700	0.361	0.274	A	0.700	0.361	0.274	*
					B	0.100	0.247	0.145	
					C	0.100	0.222	0.130	
					D	0.100	0.247	0.145	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
76	0-76	0.600	0.227	0.179	A	0.100	0.247	0.145	*
					B	0.600	0.227	0.179	
					C	0.200	0.326	0.228	
					D	0.100	-0.268	-0.157	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
77	0-77	0.600	0.487	0.384	A	0.100	0.325	0.190	*
					B	0.200	-0.982	-0.687	
					C	0.600	0.487	0.384	
					D	0.100	0.170	0.099	
					other	0.000	-9.000	-9.000	

♀ ITEM & TEST ANALYSIS PROGRAM
 >>> ***** <<<

Item analysis for data from file SUFIS.TXT

Seq. No.	Scale -Item	Item Statistics			Alternative Statistics				Key
		Prop. Correct	Biser.	Point Biser.	Alt.	Prop. Endorsing	Biser.	Point Biser.	
78	0-78	0.600	0.403	0.317	A	0.100	0.222	0.130	*
					B	0.600	0.403	0.317	
					C	0.200	0.245	0.172	
					D	0.100	0.273	0.160	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
79	0-79	0.600	0.686	0.541	A	0.100	0.222	0.130	*
					B	0.200	-0.061	-0.043	
					C	0.100	-1.000	-0.955	
					D	0.600	0.686	0.541	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
80	0-80	0.600	0.215	0.170	A	0.600	0.215	0.170	*
					B	0.100	0.325	0.190	
					C	0.200	0.052	0.036	
					D	0.100	0.067	0.039	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
81	0-81	0.600	0.487	0.384	A	0.600	0.487	0.384	*
					B	0.200	-0.982	-0.687	
					C	0.100	0.222	0.130	
					D	0.100	0.273	0.160	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
82	0-82	0.700	0.205	0.156	A	0.700	0.205	0.156	*
					B	0.100	0.350	0.205	
					C	0.100	0.325	0.190	
					D	0.100	-0.268	-0.157	
					other	0.000	-9.000	-9.000	

83	0-83	0.600	0.604	0.476	A	0.600	0.604	0.476	*
					B	0.300	-0.536	-0.406	
					C	0.100	-0.268	-0.157	
					D	0.000	-9.000	-9.000	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
84	0-84	0.700	0.322	0.245	A	0.700	0.322	0.245	*
					B	0.100	0.350	0.205	
					C	0.100	0.222	0.130	
					D	0.100	0.067	0.039	
					other	0.000	-9.000	-9.000	

♀
>>> ITEM & TEST ANALYSIS PROGRAM ***** <<<

Item analysis for data from file SUFIS.TXT

Seq. No.	Scale -Item	Item Statistics			Alternative Statistics				Key
		Prop. Correct	Biser.	Point Biser.	Alt.	Prop. Endorsing	Biser.	Point Biser.	
85	0-85	0.600	0.496	0.391	A	0.100	0.222	0.130	*
					B	0.600	0.496	0.391	
					C	0.100	0.273	0.160	
					D	0.200	0.375	0.262	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
86	0-86	0.600	0.461	0.364	A	0.600	0.461	0.364	*
					B	0.100	0.222	0.130	
					C	0.200	0.278	0.194	
					D	0.100	0.350	0.205	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
87	0-87	0.600	0.461	0.364	A	0.200	0.310	0.217	*
					B	0.600	0.461	0.364	
					C	0.100	0.170	0.099	
					D	0.100	0.350	0.205	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
88	0-88	0.600	0.484	0.382	A	0.100	0.350	0.205	*
					B	0.600	0.484	0.382	
					C	0.200	0.294	0.206	
					D	0.100	0.247	0.145	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
89	0-89	0.700	0.101	0.077	A	0.700	0.101	0.077	*
					B	0.100	0.222	0.130	
					C	0.100	-0.268	-0.157	
					D	0.100	0.247	0.145	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
90	0-90	0.600	0.520	0.410	A	0.100	0.350	0.205	*
					B	0.600	0.520	0.410	
					C	0.200	0.359	0.251	
					D	0.100	0.222	0.130	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
91	0-91	0.600	0.239	0.188	A	0.100	-0.268	-0.157	*
					B	0.200	0.359	0.251	
					C	0.600	0.239	0.188	
					D	0.100	0.222	0.130	
					other	0.000	-9.000	-9.000	

♀
>>> ITEM & TEST ANALYSIS PROGRAM ***** <<<

Item analysis for data from file SUFIS.TXT

Seq. No.	Scale -Item	Item Statistics			Alternative Statistics				Key
		Prop. Correct	Biser.	Point Biser.	Alt.	Prop. Endorsing	Biser.	Point Biser.	
92	0-92	0.700	0.614	0.466	A	0.100	0.247	0.145	

					B	0.100	-1.000	-0.955	
					C	0.100	0.170	0.099	
					D	0.700	0.614	0.466	*
					other	0.000	-9.000	-9.000	
93	0-93	0.700	-0.127	-0.097	A	0.100	0.170	0.099	
					B	0.700	-0.127	-0.097	*
					C	0.100	0.350	0.205	?
					D	0.100	-0.268	-0.157	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
					CHECK THE KEY				
					B was specified, C works better				
94	0-94	0.600	-0.122	-0.096	A	0.100	-0.268	-0.157	
					B	0.100	0.067	0.039	
					C	0.200	0.294	0.206	?
					D	0.600	-0.122	-0.096	*
					other	0.000	-9.000	-9.000	
					CHECK THE KEY				
					D was specified, C works better				
95	0-95	0.600	0.662	0.522	A	0.100	0.170	0.099	
					B	0.200	-1.000	-0.834	
					C	0.100	0.273	0.160	
					D	0.600	0.662	0.522	*
					other	0.000	-9.000	-9.000	
96	0-96	0.700	0.374	0.284	A	0.700	0.374	0.284	*
					B	0.100	0.247	0.145	
					C	0.100	0.222	0.130	
					D	0.100	0.273	0.160	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
97	0-97	0.700	0.166	0.126	A	0.100	0.247	0.145	
					B	0.700	0.166	0.126	*
					C	0.100	-0.268	-0.157	
					D	0.100	0.350	0.205	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
98	0-98	0.800	-0.245	-0.172	A	0.100	0.325	0.190	?
					B	0.100	0.067	0.039	
					C	0.000	-9.000	-9.000	
					D	0.800	-0.245	-0.172	*
					other	0.000	-9.000	-9.000	
					CHECK THE KEY				
					D was specified, A works better				

♀ ITEM & TEST ANALYSIS PROGRAM
 >>> ***** <<<

Item analysis for data from file SUFIS.TXT

Seq. No.	Scale -Item	Item Statistics			Alternative Statistics				
		Prop. Correct	Biser.	Point Biser.	Alt.	Prop. Endorsing	Biser.	Point Biser.	Key
99	0-99	0.600	0.721	0.568	A	0.100	0.247	0.145	
					B	0.600	0.721	0.568	*
					C	0.100	-1.000	-0.955	
					D	0.200	-0.126	-0.088	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
100	0-100	0.600	0.180	0.142	A	0.200	-0.029	-0.020	
					B	0.100	0.170	0.099	
					C	0.600	0.180	0.142	*
					D	0.100	0.273	0.160	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
101	0-101	0.600	0.428	0.338	A	0.200	-0.917	-0.642	
					B	0.600	0.428	0.338	*
					C	0.100	0.273	0.160	
					D	0.100	0.247	0.145	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
102	0-102	0.700	0.413	0.314	A	0.100	0.247	0.145	
					B	0.700	0.413	0.314	*
					C	0.100	0.247	0.145	
					D	0.100	0.325	0.190	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
103	0-103	0.600	0.417	0.329	A	0.600	0.417	0.329	*
					B	0.200	-0.869	-0.608	
					C	0.100	0.247	0.145	

					D	0.100	0.222	0.130	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
104	0-104	0.600	0.403	0.317	A	0.200	0.197	0.138	
					B	0.100	0.247	0.145	
					C	0.600	0.403	0.317	*
					D	0.100	0.325	0.190	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
105	0-105	0.600	0.580	0.458	A	0.100	0.350	0.205	
					B	0.100	0.273	0.160	
					C	0.600	0.580	0.458	*
					D	0.200	-1.000	-0.834	
					other	0.000	-9.000	-9.000	

♀ ITEM & TEST ANALYSIS PROGRAM
 >>> ***** <<<

Item analysis for data from file SUFIS.TXT

Seq. No.	Scale -Item	Item Statistics			Alternative Statistics				
		Prop. Correct	Biser.	Point Biser.	Alt.	Prop. Endorsing	Biser.	Point Biser.	Key
106	0-106	0.600	0.686	0.541	A	0.200	-0.917	-0.642	
					B	0.600	0.686	0.541	*
					C	0.100	0.222	0.130	
					D	0.100	-0.268	-0.157	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
107	0-107	0.600	0.627	0.495	A	0.100	-0.268	-0.157	
					B	0.100	-1.000	-0.955	
					C	0.600	0.627	0.495	*
					D	0.200	0.326	0.228	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
108	0-108	0.600	0.370	0.292	A	0.100	0.222	0.130	
					B	0.200	0.375	0.262	
					C	0.100	-1.000	-0.955	
					D	0.600	0.370	0.292	*
					other	0.000	-9.000	-9.000	
109	0-109	0.600	0.662	0.522	A	0.100	0.273	0.160	
					B	0.100	0.170	0.099	
					C	0.600	0.662	0.522	*
					D	0.200	-1.000	-0.834	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
110	0-110	0.700	0.666	0.505	A	0.700	0.666	0.505	*
					B	0.100	0.067	0.039	
					C	0.100	-1.000	-0.955	
					D	0.100	0.247	0.145	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
111	0-111	0.700	0.614	0.466	A	0.100	-1.000	-0.955	
					B	0.100	0.170	0.099	
					C	0.100	0.247	0.145	
					D	0.700	0.614	0.466	*
					other	0.000	-9.000	-9.000	
112	0-112	0.600	0.475	0.375	A	0.100	0.067	0.039	
					B	0.600	0.475	0.375	*
					C	0.100	0.170	0.099	
					D	0.200	-0.804	-0.563	
					other	0.000	-9.000	-9.000	

♀ ITEM & TEST ANALYSIS PROGRAM
 >>> ***** <<<

Item analysis for data from file SUFIS.TXT

Seq. No.	Scale -Item	Item Statistics			Alternative Statistics				
		Prop. Correct	Biser.	Point Biser.	Alt.	Prop. Endorsing	Biser.	Point Biser.	Key

```

-----
113  0-113  0.700  -0.062  -0.047  A    0.100  0.067  0.039
      CHECK THE KEY      B    0.700  -0.062  -0.047  *
      B was specified, D works better C    0.100  -0.268  -0.157
      D    0.100  0.325  0.190  ?
      other 0.000  -9.000  -9.000

114  0-114  0.700  0.523  0.397  A    0.700  0.523  0.397  *
      B    0.100  -1.000  -0.955
      C    0.100  0.247  0.145
      D    0.100  0.350  0.205
      other 0.000  -9.000  -9.000

115  0-115  0.600  0.346  0.273  A    0.200  -0.869  -0.608
      B    0.600  0.346  0.273  *
      C    0.100  0.273  0.160
      D    0.100  0.350  0.205
      other 0.000  -9.000  -9.000

116  0-116  0.500  0.555  0.443  A    0.100  0.247  0.145
      B    0.200  -0.917  -0.642
      C    0.200  -0.029  -0.020
      D    0.500  0.555  0.443  *
      other 0.000  -9.000  -9.000

117  0-117  0.700  0.523  0.397  A    0.700  0.523  0.397  *
      B    0.100  0.350  0.205
      C    0.100  0.247  0.145
      D    0.100  -1.000  -0.955
      other 0.000  -9.000  -9.000

118  0-118  0.700  0.926  0.702  A    0.100  -1.000  -0.955
      B    0.100  -0.268  -0.157
      C    0.100  0.067  0.039
      D    0.700  0.926  0.702  *
      other 0.000  -9.000  -9.000

119  0-119  0.700  0.614  0.466  A    0.100  0.247  0.145
      B    0.100  0.170  0.099
      C    0.700  0.614  0.466  *
      D    0.100  -1.000  -0.955
      other 0.000  -9.000  -9.000

♀
>>> ITEM & TEST ANALYSIS PROGRAM
***** <<<

```

Item analysis for data from file SUFIS.TXT

Seq. No.	Scale -Item	Item Statistics			Alternative Statistics				Key
		Prop. Correct	Biser.	Point Biser.	Alt.	Prop. Endorsing	Biser.	Point Biser.	
120	0-120	0.600	0.510	0.402	A	0.100	-1.000	-0.955	*
					B	0.200	0.213	0.149	
					C	0.600	0.510	0.402	
					D	0.100	0.170	0.099	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
121	0-121	0.500	0.635	0.506	A	0.100	0.067	0.039	*
					B	0.500	0.635	0.506	
					C	0.200	-1.000	-0.834	
					D	0.200	0.245	0.172	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
122	0-122	0.700	0.140	0.107	A	0.100	0.325	0.190	*
					B	0.100	0.222	0.130	
					C	0.700	0.140	0.107	
					D	0.100	-0.268	-0.157	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
123	0-123	0.600	0.440	0.347	A	0.100	0.170	0.099	*
					B	0.100	0.273	0.160	
					C	0.200	-0.885	-0.619	
					D	0.600	0.440	0.347	
					other	0.000	-9.000	-9.000	

124	0-124	0.700	0.562	0.426	A	0.700	0.562	0.426	*
					B	0.100	0.273	0.160	
					C	0.100	0.247	0.145	
					D	0.100	-1.000	-0.955	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
125	0-125	0.600	0.592	0.467	A	0.200	-0.820	-0.574	*
					B	0.600	0.592	0.467	
					C	0.100	-0.268	-0.157	
					D	0.100	0.273	0.160	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
126	0-126	0.800	0.869	-0.608	A	0.100	0.247	0.145	
					B	0.100	-1.000	-0.955	
					C	0.800	-0.869	-0.608	*
					D	0.000	-9.000	-9.000	
					other	0.000	-9.000	-9.000	

♀ ITEM & TEST ANALYSIS PROGRAM
 >>> ***** <<<

Item analysis for data from file SUFIS.TXT

Seq. No.	Scale -Item	Item Statistics			Alternative Statistics				Key
		Prop. Correct	Biser.	Point Biser.	Alt.	Prop. Endorsing	Biser.	Point Biser.	
127	0-127	0.500	0.272	0.217	A	0.100	0.247	0.145	
					B	0.200	-0.029	-0.020	
					C	0.500	0.272	0.217	*
					D	0.200	0.262	0.183	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
128	0-128	0.600	0.475	0.375	A	0.200	0.326	0.228	
					B	0.100	-1.000	-0.955	
					C	0.100	0.067	0.039	
					D	0.600	0.475	0.375	*
					other	0.000	-9.000	-9.000	
129	0-129	0.600	0.239	0.188	A	0.200	-0.029	-0.020	
					B	0.100	0.325	0.190	
					C	0.100	0.247	0.145	
					D	0.600	0.239	0.188	*
					other	0.000	-9.000	-9.000	
130	0-130	0.700	0.601	0.456	A	0.700	0.601	0.456	*
					B	0.100	0.273	0.160	
					C	0.100	0.170	0.099	
					D	0.100	-1.000	-0.955	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
131	0-131	0.500	0.476	0.380	A	0.100	-1.000	-0.955	
					B	0.500	0.476	0.380	*
					C	0.200	0.310	0.217	
					D	0.200	0.036	0.025	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
132	0-132	0.700	0.822	-0.624	A	0.100	0.273	0.160	
					B	0.000	-9.000	-9.000	
					C	0.700	-0.822	-0.624	*
					D	0.200	-1.000	-0.834	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
133	0-133	0.600	0.592	0.467	A	0.200	0.003	0.002	
					B	0.600	0.592	0.467	*
					C	0.100	0.325	0.190	
					D	0.100	-1.000	-0.955	
					other	0.000	-9.000	-9.000	

♀ ITEM & TEST ANALYSIS PROGRAM
 >>> ***** <<<

Item analysis for data from file SUFIS.TXT

Item Statistics

Alternative Statistics

Seq. No.	Scale -Item	Prop. Correct	Biser.	Point Biser.	Alt.	Prop. Endorsing	Biser.	Point Biser.	Key
134	0-134	0.400	0.484	0.382	A	0.100	-0.268	-0.157	*
					B	0.400	0.484	0.382	
					C	0.400	-0.487	-0.384	
					D	0.100	0.273	0.160	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
135	0-135	0.500	0.351	0.280	A	0.200	-0.917	-0.642	*
					B	0.500	0.351	0.280	
					C	0.200	0.375	0.262	
					D	0.100	0.067	0.039	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
136	0-136	0.500	0.351	0.280	A	0.200	-0.804	-0.563	*
					B	0.500	0.351	0.280	
					C	0.100	0.067	0.039	
					D	0.200	0.262	0.183	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
137	0-137	0.600	0.358	-0.282	A	0.200	-0.820	-0.574	*
					B	0.600	-0.358	-0.282	
					C	0.200	0.326	0.228	
					D	0.000	-9.000	-9.000	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
138	0-138	0.700	0.601	0.456	A	0.700	0.601	0.456	*
					B	0.100	-1.000	-0.955	
					C	0.100	0.170	0.099	
					D	0.100	0.273	0.160	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
139	0-139	0.600	0.520	0.410	A	0.600	0.520	0.410	*
					B	0.100	0.350	0.205	
					C	0.100	0.325	0.190	
					D	0.200	0.294	0.206	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
140	0-140	0.700	0.666	0.505	A	0.700	0.666	0.505	*
					B	0.100	0.247	0.145	
					C	0.100	0.067	0.039	
					D	0.100	-1.000	-0.955	
					other	0.000	-9.000	-9.000	

♀ ITEM & TEST ANALYSIS PROGRAM
>>> ***** <<<

Item analysis for data from file SUFIS.TXT

Seq. No.	Scale -Item	Item Statistics			Alternative Statistics				Key
		Prop. Correct	Biser.	Point Biser.	Alt.	Prop. Endorsing	Biser.	Point Biser.	
141	0-141	0.600	0.639	0.504	A	0.200	-0.869	-0.608	*
					B	0.100	-0.268	-0.157	
					C	0.600	0.639	0.504	
					D	0.100	0.247	0.145	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
142	0-142	0.600	0.452	0.356	A	0.100	0.222	0.130	*
					B	0.200	0.262	0.183	
					C	0.100	-1.000	-0.955	
					D	0.600	0.452	0.356	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
143	0-143	0.600	0.484	0.382	A	0.100	0.325	0.190	*
					B	0.100	0.222	0.130	
					C	0.200	0.326	0.228	
					D	0.600	0.484	0.382	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
144	0-144	0.600	0.510	0.402	A	0.100	0.170	0.099	*
					B	0.100	0.067	0.039	
					C	0.600	0.510	0.402	

					D	0.200	-0.853	-0.597	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
145	0-145	0.600	0.616	0.485	A	0.100	-0.268	-0.157	
					B	0.200	0.342	0.240	
					C	0.100	-1.000	-0.955	
					D	0.600	0.616	0.485	*
					other	0.000	-9.000	-9.000	
146	0-146	0.600	0.440	0.347	A	0.100	0.067	0.039	
					B	0.100	0.247	0.145	
					C	0.200	-0.804	-0.563	
					D	0.600	0.440	0.347	*
					other	0.000	-9.000	-9.000	
147	0-147	0.600	0.403	0.317	A	0.100	0.247	0.145	
					B	0.600	0.403	0.317	*
					C	0.100	0.170	0.099	
					D	0.200	0.294	0.206	
					other	0.000	-9.000	-9.000	

♀
 >>> ITEM & TEST ANALYSIS PROGRAM ***** <<<

Item analysis for data from file SUFIS.TXT

Seq. No.	Scale -Item	Item Statistics			Alternative Statistics				
		Prop. Correct	Biser.	Point Biser.	Alt.	Prop. Endorsing	Biser.	Point Biser.	Key
148	0-148	0.700	0.575	0.436	A	0.100	0.247	0.145	
					B	0.100	-1.000	-0.955	
					C	0.700	0.575	0.436	*
					D	0.100	0.247	0.145	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
149	0-149	0.500	0.487	0.389	A	0.200	0.294	0.206	
					B	0.200	0.197	0.138	
					C	0.500	0.487	0.389	*
					D	0.100	0.325	0.190	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
150	0-150	0.700	0.705	0.535	A	0.700	0.705	0.535	*
					B	0.100	0.170	0.099	
					C	0.100	-1.000	-0.955	
					D	0.100	0.067	0.039	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
151	0-151	0.600	0.510	0.402	A	0.200	-0.982	-0.687	
					B	0.600	0.510	0.402	*
					C	0.100	0.170	0.099	
					D	0.100	0.273	0.160	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
152	0-152	0.600	0.510	0.402	A	0.100	0.170	0.099	
					B	0.200	-0.853	-0.597	
					C	0.100	0.067	0.039	
					D	0.600	0.510	0.402	*
					other	0.000	-9.000	-9.000	
153	0-153	0.900	1.000	0.955	A	0.900	1.000	0.955	*
					B	0.000	-9.000	-9.000	
					C	0.000	-9.000	-9.000	
					D	0.100	-1.000	-0.955	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
154	0-154	0.600	0.592	0.467	A	0.200	-1.000	-0.834	
					B	0.100	0.273	0.160	
					C	0.600	0.592	0.467	*
					D	0.100	0.325	0.190	
					other	0.000	-9.000	-9.000	

♀
 >>> ITEM & TEST ANALYSIS PROGRAM ***** <<<

Item analysis for data from file SUFIS.TXT

Seq. No.	Scale -Item	Item Statistics			Alternative Statistics				
		Prop. Correct	Biser.	Point Biser.	Alt.	Prop. Endorsing	Biser.	Point Biser.	Key
155	0-155	0.700	0.796	0.604	A	0.700	0.796	0.604	*
					B	0.100	-0.268	-0.157	
					C	0.100	-1.000	-0.955	
					D	0.100	0.325	0.190	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
156	0-156	0.500	0.351	0.280	A	0.100	0.350	0.205	*
					B	0.500	0.351	0.280	
					C	0.100	-1.000	-0.955	
					D	0.300	0.244	0.185	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
157	0-157	0.700	0.835	0.633	A	0.100	-0.268	-0.157	*
					B	0.700	0.835	0.633	
					C	0.100	-1.000	-0.955	
					D	0.100	0.247	0.145	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
158	0-158	0.700	0.796	0.604	A	0.100	0.325	0.190	*
					B	0.100	-1.000	-0.955	
					C	0.700	0.796	0.604	
					D	0.100	-0.268	-0.157	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
159	0-159	0.700	0.562	0.426	A	0.100	0.247	0.145	*
					B	0.700	0.562	0.426	
					C	0.100	-1.000	-0.955	
					D	0.100	0.273	0.160	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
160	0-160	0.600	0.592	0.467	A	0.100	0.325	0.190	*
					B	0.600	0.592	0.467	
					C	0.100	0.273	0.160	
					D	0.200	-1.000	-0.834	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
161	0-161	0.700	0.874	0.663	A	0.700	0.874	0.663	*
					B	0.100	-1.000	-0.955	
					C	0.100	0.170	0.099	
					D	0.100	-0.268	-0.157	
					other	0.000	-9.000	-9.000	

♀ ITEM & TEST ANALYSIS PROGRAM
>>> ***** <<<

Item analysis for data from file SUFIS.TXT

Seq. No.	Scale -Item	Item Statistics			Alternative Statistics				
		Prop. Correct	Biser.	Point Biser.	Alt.	Prop. Endorsing	Biser.	Point Biser.	Key
162	0-162	0.600	0.393	0.310	A	0.100	0.170	0.099	*
					B	0.600	0.393	0.310	
					C	0.200	0.375	0.262	
					D	0.100	-1.000	-0.955	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
163	0-163	0.700	0.705	0.535	A	0.100	0.067	0.039	*
					B	0.100	-1.000	-0.955	
					C	0.700	0.705	0.535	
					D	0.100	0.170	0.099	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
164	0-164	0.500	0.510	0.407	A	0.100	0.350	0.205	*
					B	0.300	0.062	0.047	
					C	0.100	-1.000	-0.955	
					D	0.500	0.510	0.407	
					other	0.000	-9.000	-9.000	

165	0-165	0.600	0.393	0.310	A	0.600	0.393	0.310	*
					B	0.100	0.247	0.145	
					C	0.100	0.247	0.145	
					D	0.200	-0.853	-0.597	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
166	0-166	0.600	0.452	0.356	A	0.200	-0.885	-0.619	
					B	0.100	0.350	0.205	
					C	0.100	0.067	0.039	
					D	0.600	0.452	0.356	*
					other	0.000	-9.000	-9.000	
167	0-167	0.600	0.440	0.347	A	0.200	0.375	0.262	
					B	0.100	0.067	0.039	
					C	0.600	0.440	0.347	*
					D	0.100	-1.000	-0.955	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
168	0-168	0.500	0.295	0.235	A	0.200	0.310	0.217	
					B	0.500	0.295	0.235	*
					C	0.200	-0.869	-0.608	
					D	0.100	0.222	0.130	
					other	0.000	-9.000	-9.000	

♀
>>> ITEM & TEST ANALYSIS PROGRAM ***** <<<

Item analysis for data from file SUFIS.TXT

Seq. No.	Scale -Item	Item Statistics			Alternative Statistics				Key
		Prop. Correct	Biser.	Point Biser.	Alt.	Prop. Endorsing	Biser.	Point Biser.	
169	0-169	0.600	0.487	0.384	A	0.600	0.487	0.384	*
					B	0.200	-0.982	-0.687	
					C	0.100	0.273	0.160	
					D	0.100	0.222	0.130	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
170	0-170	0.500	0.533	0.425	A	0.200	-0.869	-0.608	
					B	0.500	0.533	0.425	*
					C	0.100	-0.268	-0.157	
					D	0.200	0.278	0.194	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
171	0-171	0.600	0.452	0.356	A	0.200	-0.982	-0.687	
					B	0.100	0.325	0.190	
					C	0.100	0.247	0.145	
					D	0.600	0.452	0.356	*
					other	0.000	-9.000	-9.000	
172	0-172	0.600	0.452	0.356	A	0.100	0.247	0.145	
					B	0.600	0.452	0.356	*
					C	0.200	0.245	0.172	
					D	0.100	-1.000	-0.955	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
173	0-173	0.700	0.523	0.397	A	0.700	0.523	0.397	*
					B	0.100	-1.000	-0.955	
					C	0.100	0.350	0.205	
					D	0.100	0.247	0.145	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
174	0-174	0.500	0.499	0.398	A	0.100	-1.000	-0.955	
					B	0.200	0.003	0.002	
					C	0.200	0.310	0.217	
					D	0.500	0.499	0.398	*
					other	0.000	-9.000	-9.000	
175	0-175	0.600	0.604	0.476	A	0.100	0.247	0.145	
					B	0.200	0.036	0.025	
					C	0.600	0.604	0.476	*
					D	0.100	-1.000	-0.955	
					other	0.000	-9.000	-9.000	

♀
>>> ITEM & TEST ANALYSIS PROGRAM ***** <<<

Item analysis for data from file SUFIS.TXT

Seq. No.	Scale -Item	Item Statistics			Alternative Statistics				
		Prop. Correct	Biser.	Point Biser.	Alt.	Prop. Endorsing	Biser.	Point Biser.	Key
176	0-176	0.800	0.869	0.608	A	0.100	0.247	0.145	*
					B	0.000	-9.000	-9.000	
					C	0.100	-1.000	-0.955	
					D	0.800	0.869	0.608	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
177	0-177	0.600	0.487	0.384	A	0.100	0.067	0.039	*
					B	0.600	0.487	0.384	
					C	0.200	-0.869	-0.608	
					D	0.100	0.247	0.145	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
178	0-178	0.700	0.822	0.624	A	0.700	0.822	0.624	*
					B	0.100	0.273	0.160	
					C	0.100	-0.268	-0.157	
					D	0.100	-1.000	-0.955	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
179	0-179	0.700	0.666	0.505	A	0.100	-1.000	-0.955	*
					B	0.100	0.247	0.145	
					C	0.100	0.067	0.039	
					D	0.700	0.666	0.505	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
180	0-180	0.600	0.440	0.347	A	0.100	0.067	0.039	*
					B	0.600	0.440	0.347	
					C	0.100	0.350	0.205	
					D	0.200	-0.869	-0.608	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
181	0-181	0.700	0.666	0.505	A	0.700	0.666	0.505	*
					B	0.100	-1.000	-0.955	
					C	0.100	0.247	0.145	
					D	0.100	0.067	0.039	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
182	0-182	0.400	0.215	0.170	A	0.400	-0.393	-0.310	*
					B	0.100	0.325	0.190	
					C	0.400	0.215	0.170	
					D	0.100	0.067	0.039	
					other	0.000	-9.000	-9.000	

♀

ITEM & TEST ANALYSIS PROGRAM

>>> ***** <<<

Item analysis for data from file SUFIS.TXT

Seq. No.	Scale -Item	Item Statistics			Alternative Statistics				
		Prop. Correct	Biser.	Point Biser.	Alt.	Prop. Endorsing	Biser.	Point Biser.	Key
183	0-183	0.700	0.601	0.456	A	0.100	0.170	0.099	*
					B	0.100	0.273	0.160	
					C	0.100	-1.000	-0.955	
					D	0.700	0.601	0.456	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
184	0-184	0.600	0.440	0.347	A	0.100	0.170	0.099	*
					B	0.600	0.440	0.347	
					C	0.200	0.310	0.217	
					D	0.100	-1.000	-0.955	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
185	0-185	0.600	0.475	0.375	A	0.200	-0.869	-0.608	*
					B	0.600	0.475	0.375	
					C	0.100	0.067	0.039	

					D	0.100	0.273	0.160	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
186	0-186	0.600	0.686	0.541	A	0.100	0.222	0.130	
					B	0.200	-0.917	-0.642	
					C	0.100	-0.268	-0.157	
					D	0.600	0.686	0.541	*
					other	0.000	-9.000	-9.000	
187	0-187	0.700	-0.166	-0.126	A	0.100	-0.268	-0.157	
					B	0.100	0.247	0.145	
					C	0.100	0.350	0.205	?
					D	0.700	-0.166	-0.126	*
					other	0.000	-9.000	-9.000	
					CHECK THE KEY D was specified, C works better				
188	0-188	0.900	1.000	0.955	A	0.900	1.000	0.955	*
					B	0.000	-9.000	-9.000	
					C	0.000	-9.000	-9.000	
					D	0.100	-1.000	-0.955	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
189	0-189	0.500	0.487	0.389	A	0.200	-0.885	-0.619	
					B	0.500	0.487	0.389	*
					C	0.100	-0.268	-0.157	
					D	0.200	0.359	0.251	
					other	0.000	-9.000	-9.000	

♀
>>> ITEM & TEST ANALYSIS PROGRAM ***** <<<

Item analysis for data from file SUFIS.TXT

Seq. No.	Scale -Item	Item Statistics			Alternative Statistics				
		Prop. Correct	Biser.	Point Biser.	Alt.	Prop. Endorsing	Biser.	Point Biser.	Key
190	0-190	0.600	0.370	0.292	A	0.100	0.247	0.145	
					B	0.100	-1.000	-0.955	
					C	0.200	0.359	0.251	
					D	0.600	0.370	0.292	*
					other	0.000	-9.000	-9.000	
191	0-191	0.500	0.306	0.244	A	0.100	0.247	0.145	
					B	0.500	0.306	0.244	*
					C	0.200	0.213	0.149	
					D	0.200	-0.804	-0.563	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
192	0-192	0.700	0.614	0.466	A	0.700	0.614	0.466	*
					B	0.100	-1.000	-0.955	
					C	0.100	0.067	0.039	
					D	0.100	0.350	0.205	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
193	0-193	0.600	0.440	0.347	A	0.600	0.440	0.347	*
					B	0.200	-0.982	-0.687	
					C	0.100	0.350	0.205	
					D	0.100	0.247	0.145	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
194	0-194	0.600	0.367	0.290	A	0.600	0.367	0.290	*
					B	0.100	0.170	0.099	
					C	0.200	0.245	0.172	
					D	0.100	0.247	0.145	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
195	0-195	0.500	0.623	0.497	A	0.100	-1.000	-0.955	
					B	0.300	0.075	0.057	
					C	0.100	0.067	0.039	
					D	0.500	0.623	0.497	*
					other	0.000	-9.000	-9.000	
196	0-196	0.600	0.686	0.541	A	0.600	0.686	0.541	*
					B	0.200	-0.885	-0.619	
					C	0.000	-9.000	-9.000	
					D	0.200	-0.061	-0.043	
					other	0.000	-9.000	-9.000	

♀
 >>> ITEM & TEST ANALYSIS PROGRAM ***** <<<

Item analysis for data from file SUFIS.TXT

Seq. No.	Scale -Item	Item Statistics			Alternative Statistics				
		Prop. Correct	Biser.	Point Biser.	Alt.	Prop. Endorsing	Biser.	Point Biser.	Key
197	0-197	0.700	0.796	0.604	A	0.700	0.796	0.604	*
					B	0.100	-1.000	-0.955	
					C	0.100	0.325	0.190	
					D	0.100	-0.268	-0.157	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
198	0-198	0.600	0.370	0.292	A	0.100	-1.000	-0.955	*
					B	0.100	0.247	0.145	
					C	0.200	0.359	0.251	
					D	0.600	0.370	0.292	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
199	0-199	0.700	0.627	0.476	A	0.100	0.325	0.190	*
					B	0.100	0.067	0.039	
					C	0.700	0.627	0.476	
					D	0.100	-1.000	-0.955	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
200	0-200	0.700	0.575	0.436	A	0.700	0.575	0.436	*
					B	0.100	0.247	0.145	
					C	0.100	-1.000	-0.955	
					D	0.100	0.247	0.145	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
201	0-201	0.700	0.166	0.126	A	0.700	0.166	0.126	*
					B	0.100	0.350	0.205	
					C	0.100	-0.268	-0.157	
					D	0.100	0.247	0.145	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
202	0-202	0.700	0.387	0.294	A	0.700	0.387	0.294	*
					B	0.100	0.325	0.190	
					C	0.100	0.273	0.160	
					D	0.100	0.170	0.099	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
203	0-203	0.600	0.662	0.522	A	0.100	-1.000	-0.955	*
					B	0.600	0.662	0.522	
					C	0.100	0.170	0.099	
					D	0.200	0.003	0.002	
					other	0.000	-9.000	-9.000	

♀
 >>> ITEM & TEST ANALYSIS PROGRAM ***** <<<

Item analysis for data from file SUFIS.TXT

Seq. No.	Scale -Item	Item Statistics			Alternative Statistics				
		Prop. Correct	Biser.	Point Biser.	Alt.	Prop. Endorsing	Biser.	Point Biser.	Key
204	0-204	0.600	0.215	0.170	A	0.100	0.222	0.130	*
					B	0.600	0.215	0.170	
					C	0.200	0.052	0.036	
					D	0.100	0.170	0.099	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
205	0-205	0.500	0.601	0.479	A	0.200	-0.013	-0.009	*
					B	0.100	-1.000	-0.955	
					C	0.200	0.181	0.127	
					D	0.500	0.601	0.479	
					other	0.000	-9.000	-9.000	

206	0-206	0.600	0.426	0.336	A	0.200	0.197	0.138	*
					B	0.100	0.273	0.160	
					C	0.100	0.350	0.205	
					D	0.600	0.426	0.336	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
207	0-207	0.600	0.721	0.568	A	0.100	0.247	0.145	*
					B	0.600	0.721	0.568	
					C	0.100	-0.268	-0.157	
					D	0.200	-0.982	-0.687	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
208	0-208	0.700	0.666	0.505	A	0.700	0.666	0.505	*
					B	0.100	-1.000	-0.955	
					C	0.100	0.247	0.145	
					D	0.100	0.067	0.039	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
209	0-209	0.600	0.311	0.245	A	0.200	-0.820	-0.574	*
					B	0.100	0.273	0.160	
					C	0.100	0.350	0.205	
					D	0.600	0.311	0.245	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
210	0-210	0.600	0.662	0.522	A	0.100	-0.268	-0.157	*
					B	0.600	0.662	0.522	
					C	0.200	0.278	0.194	
					D	0.100	-1.000	-0.955	
					other	0.000	-9.000	-9.000	

♀ ITEM & TEST ANALYSIS PROGRAM
 >>> ***** <<<

Item analysis for data from file SUFIS.TXT

Seq. No.	Scale -Item	Item Statistics			Alternative Statistics				
		Prop. Correct	Biser.	Point Biser.	Alt.	Prop. Endorsing	Biser.	Point Biser.	Key
211	0-211	0.700	0.562	0.426	A	0.100	0.170	0.099	*
					B	0.100	-1.000	-0.955	
					C	0.100	0.350	0.205	
					D	0.700	0.562	0.426	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
212	0-212	0.700	0.575	0.436	A	0.100	0.247	0.145	*
					B	0.100	0.247	0.145	
					C	0.700	0.575	0.436	
					D	0.100	-1.000	-0.955	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
213	0-213	0.800	0.869	0.608	A	0.800	0.869	0.608	*
					B	0.000	-9.000	-9.000	
					C	0.100	-1.000	-0.955	
					D	0.100	0.247	0.145	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
214	0-214	0.600	0.604	0.476	A	0.200	-0.885	-0.619	*
					B	0.100	-0.268	-0.157	
					C	0.600	0.604	0.476	
					D	0.100	0.350	0.205	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
215	0-215	0.700	0.335	0.255	A	0.100	0.247	0.145	*
					B	0.700	0.335	0.255	
					C	0.100	0.350	0.205	
					D	0.100	0.067	0.039	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
216	0-216	0.700	0.283	0.215	A	0.700	0.283	0.215	*
					B	0.100	0.247	0.145	
					C	0.100	0.247	0.145	
					D	0.100	0.067	0.039	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
217	0-217	0.700	0.244	0.185	A	0.700	0.244	0.185	*
					B	0.100	0.247	0.145	

```

C      0.100      0.170      0.099
D      0.100      0.067      0.039
Other  0.000     -9.000     -9.000
♀
ITEM & TEST ANALYSIS PROGRAM
>>> ***** <<<

```

Item analysis for data from file SUFIS.TXT

Seq. No.	Scale -Item	Item Statistics			Alternative Statistics				Key
		Prop. Correct	Biser.	Point Biser.	Alt.	Prop. Endorsing	Biser.	Point Biser.	
218	0-218	0.600	0.358	0.282	A	0.200	-0.869	-0.608	*
					B	0.600	0.358	0.282	
					C	0.100	0.350	0.205	
					D	0.100	0.247	0.145	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
219	0-219	0.500	0.272	0.217	A	0.100	0.273	0.160	*
					B	0.300	-0.484	-0.367	
					C	0.100	0.067	0.039	
					D	0.500	0.272	0.217	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
220	0-220	0.700	0.796	0.604	A	0.100	-0.268	-0.157	*
					B	0.100	0.325	0.190	
					C	0.700	0.796	0.604	
					D	0.100	-1.000	-0.955	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
221	0-221	0.500	0.499	0.398	A	0.200	-0.061	-0.043	*
					B	0.500	0.499	0.398	
					C	0.200	-0.869	-0.608	
					D	0.100	0.350	0.205	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
222	0-222	0.700	0.601	0.456	A	0.700	0.601	0.456	*
					B	0.100	-1.000	-0.955	
					C	0.100	0.273	0.160	
					D	0.100	0.170	0.099	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
223	0-223	0.600	0.531	0.419	A	0.600	0.531	0.419	*
					B	0.200	0.375	0.262	
					C	0.100	0.325	0.190	
					D	0.100	0.247	0.145	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
224	0-224	0.600	0.367	0.290	A	0.600	0.367	0.290	*
					B	0.200	0.310	0.217	
					C	0.100	0.067	0.039	
					D	0.100	0.247	0.145	
					other	0.000	-9.000	-9.000	

```

♀
ITEM & TEST ANALYSIS PROGRAM
>>> ***** <<<

```

Item analysis for data from file SUFIS.TXT

Seq. No.	Scale -Item	Item Statistics			Alternative Statistics				Key
		Prop. Correct	Biser.	Point Biser.	Alt.	Prop. Endorsing	Biser.	Point Biser.	
225	0-225	0.500	0.408	0.326	A	0.300	-0.666	-0.505	*
					B	0.500	0.408	0.326	
					C	0.100	0.170	0.099	
					D	0.100	0.222	0.130	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
226	0-226	0.600	0.475	0.375	A	0.100	0.067	0.039	
					B	0.100	-1.000	-0.955	
					C	0.200	0.326	0.228	

					D	0.600	0.475	0.375	*
					other	0.000	-9.000	-9.000	
227	0-227	0.700	0.705	0.535	A	0.000	-9.000	-9.000	
					B	0.100	0.067	0.039	
					C	0.700	0.705	0.535	*
					D	0.200	-0.917	-0.642	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
228	0-228	0.700	-0.062	-0.047	A	0.100	0.222	0.130	?
					B	0.100	0.170	0.099	
					C	0.700	-0.062	-0.047	*
					D	0.100	-0.268	-0.157	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
					CHECK THE KEY C was specified, A works better				
229	0-229	0.500	0.329	0.262	A	0.200	-0.869	-0.608	
					B	0.200	0.262	0.183	
					C	0.500	0.329	0.262	*
					D	0.100	0.222	0.130	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
230	0-230	0.600	0.440	0.347	A	0.100	0.247	0.145	
					B	0.600	0.440	0.347	*
					C	0.200	-0.917	-0.642	
					D	0.100	0.247	0.145	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
231	0-231	0.400	0.449	0.354	A	0.300	0.426	0.324	
					B	0.400	0.449	0.354	*
					C	0.200	-1.000	-0.834	
					D	0.100	0.067	0.039	
					other	0.000	-9.000	-9.000	

♀ ITEM & TEST ANALYSIS PROGRAM
>>> ***** <<<

Item analysis for data from file SUFIS.TXT

Seq. No.	Scale -Item	Item Statistics			Alternative Statistics				
		Prop. Correct	Biser.	Point Biser.	Alt.	Prop. Endorsing	Biser.	Point Biser.	Key
232	0-232	0.500	0.453	0.362	A	0.500	0.453	0.362	*
					B	0.300	-0.523	-0.397	
					C	0.000	-9.000	-9.000	
					D	0.200	0.003	0.002	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
233	0-233	0.700	0.257	0.195	A	0.700	0.257	0.195	*
					B	0.100	0.170	0.099	
					C	0.100	0.273	0.160	
					D	0.100	0.067	0.039	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
234	0-234	0.700	0.016	0.012	A	0.700	0.016	0.012	*
					B	0.100	0.170	0.099	?
					C	0.100	0.067	0.039	
					D	0.100	-0.268	-0.157	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
					CHECK THE KEY A was specified, B works better				
235	0-235	0.700	0.426	0.324	A	0.700	0.426	0.324	*
					B	0.100	0.325	0.190	
					C	0.100	0.247	0.145	
					D	0.100	0.273	0.160	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
236	0-236	0.800	0.804	0.563	A	0.800	0.804	0.563	*
					B	0.100	-1.000	-0.955	
					C	0.100	0.350	0.205	
					D	0.000	-9.000	-9.000	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
237	0-237	0.600	0.604	0.476	A	0.100	0.325	0.190	
					B	0.200	-1.000	-0.834	
					C	0.600	0.604	0.476	*
					D	0.100	0.247	0.145	
					other	0.000	-9.000	-9.000	

238	0-238	0.500	0.499	0.398	A	0.200	-0.013	-0.009	
					B	0.500	0.499	0.398	*
					C	0.100	-1.000	-0.955	
					D	0.200	0.326	0.228	
					other	0.000	-9.000	-9.000	

♀ ITEM & TEST ANALYSIS PROGRAM
 >>> ***** <<<

Item analysis for data from file SUFIS.TXT

Seq. No.	Scale -Item	Item Statistics			Alternative Statistics				
		Prop. Correct	Biser.	Point Biser.	Alt.	Prop. Endorsing	Biser.	Point Biser.	Key
239	0-239	0.700	0.783	0.594	A	0.100	-0.268	-0.157	
					B	0.100	-1.000	-0.955	
					C	0.100	0.350	0.205	
					D	0.700	0.783	0.594	*
					other	0.000	-9.000	-9.000	
240	0-240	0.600	0.721	0.568	A	0.100	-0.268	-0.157	
					B	0.100	0.247	0.145	
					C	0.600	0.721	0.568	*
					D	0.200	-0.982	-0.687	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
241	0-241	0.600	0.346	0.273	A	0.100	0.247	0.145	
					B	0.600	0.346	0.273	*
					C	0.100	-1.000	-0.955	
					D	0.200	0.391	0.274	?
					other	0.000	-9.000	-9.000	
									CHECK THE KEY B was specified, D works better
242	0-242	0.600	0.674	0.532	A	0.100	-0.268	-0.157	
					B	0.200	-0.804	-0.563	
					C	0.100	0.067	0.039	
					D	0.600	0.674	0.532	*
					other	0.000	-9.000	-9.000	
243	0-243	0.600	0.639	0.504	A	0.100	0.222	0.130	
					B	0.600	0.639	0.504	*
					C	0.100	-0.268	-0.157	
					D	0.200	-0.853	-0.597	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
244	0-244	0.700	0.614	0.466	A	0.100	0.170	0.099	
					B	0.100	-1.000	-0.955	
					C	0.700	0.614	0.466	*
					D	0.100	0.247	0.145	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
245	0-245	0.600	0.592	0.467	A	0.100	0.350	0.205	
					B	0.600	0.592	0.467	*
					C	0.200	-1.000	-0.834	
					D	0.100	0.247	0.145	
					other	0.000	-9.000	-9.000	

♀ ITEM & TEST ANALYSIS PROGRAM
 >>> ***** <<<

Item analysis for data from file SUFIS.TXT

Seq. No.	Scale -Item	Item Statistics			Alternative Statistics				
		Prop. Correct	Biser.	Point Biser.	Alt.	Prop. Endorsing	Biser.	Point Biser.	Key
246	0-246	0.500	0.578	0.461	A	0.300	-0.835	-0.633	
					B	0.500	0.578	0.461	*
					C	0.100	0.273	0.160	
					D	0.100	0.067	0.039	
					other	0.000	-9.000	-9.000	

247	0-247	0.600	0.686	0.541	A	0.600	0.686	0.541	*
					B	0.100	-1.000	-0.955	
					C	0.100	0.325	0.190	
					D	0.200	-0.126	-0.088	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
248	0-248	0.700	0.523	0.397	A	0.100	-1.000	-0.955	
					B	0.100	0.325	0.190	
					C	0.700	0.523	0.397	*
					D	0.100	0.273	0.160	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
249	0-249	0.600	0.323	0.255	A	0.200	0.375	0.262	?
					B	0.600	0.323	0.255	*
	CHECK THE KEY				C	0.100	-1.000	-0.955	
	B was specified, A works better				D	0.100	0.325	0.190	
					other	0.000	-9.000	-9.000	
250	0-250	0.600	0.592	0.467	A	0.600	0.592	0.467	*
					B	0.100	-0.268	-0.157	
					C	0.200	0.375	0.262	
					D	0.100	-1.000	-0.955	
					other	0.000	-9.000	-9.000	

♀ ITEM & TEST ANALYSIS PROGRAM
 >>> ***** <<<

Item analysis for data from file SUFIS.TXT

There were 10 examinees in the data file.

scale statistics

```

-----
Scale:          0
-----
N of Items      250
N of Examinees  10
Mean            156.400
Variance        489.241
Std. Dev.       22.119
Skew            -2.288
Kurtosis        3.796
Minimum         93.000
Maximum        170.000
Median          165.000
Alpha           0.970
SEM             7.431
Mean P          0.626
Mean Item-Tot.  0.398
Mean Biserial   0.242

```

Lampiran 4

Analisis Butir Soal

Analisis Soal yang Digunakan dalam *Game IndoneSius*

1. Butir soal yang dianalisis sebanyak 250 butir dan testi sebanyak 10 orang.
2. Reliabilitas soal:
Keandalan soal tinggi, hal ini ditunjukkan oleh harga *alpha* sebesar 0,970. Idealnya sebesar 0,90 dengan batas terendah 0,70 untuk soal buatan guru.
3. Kesahihan butir memadai, karena rata-rata *point biserial* 0,398, idealnya $\geq 0,30$.
4. Analisis butir:
 - a. IK (indeks kesulitan) baik apabila bernilai antara 0.200—0.800
 - b. DB (daya beda) baik apabila bernilai positif (tidak minus)
 - c. Keefektifan distraktor baik apabila bernilai lebih dari 0.002

Nomor butir soal	Indeks kesulitan/ <i>Prop Correct</i>		Daya Beda/ <i>Point Biser</i>		Alternatif		
	presentase	Keterangan	presentase	Keterangan	Presentase	Keterangan	
1	0.700	Baik	0.534	Baik	A 0.700	*	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan: Butir baik sehingga bisa digunakan..							
2	0.600	baik	0.476	baik	A 0.200	baik	
					B 0.600	*	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan: Butir baik sehingga bisa digunakan..							
3	0.700	baik	0.304	baik	A 0.700	*	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan: Butir baik sehingga bisa digunakan.							
4	0.700	baik	0.426	baik	A 0.100	baik	
					B 0.700	*	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan: Butir baik sehingga bisa digunakan.							
5	0.600	baik	0.419	baik	A 0.100	baik	
					B 0.600	*	
					C 0.200	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan: Butir baik sehingga bisa digunakan.							
6	0.700	baik	0.126	baik	A 0.700	*	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan: Butir baik sehingga bisa digunakan.							
7	0.600	baik	0.568	baik	A 0.100	baik	
					B 0.200	baik	
					C 0.600	*	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan: Butir baik sehingga bisa digunakan.							
8	0.700	baik	0.633	baik	A 0.100	baik	
					B 0.700	*	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan: Butir baik sehingga bisa digunakan.							
9	0.600	baik	0.290	baik	A 0.100	baik	
					B 0.600	*	
					C 0.200	baik	
					D 0.100	baik	

Nomor butir soal	Indeks kesulitan/ <i>Prop Correct</i>		Daya Beda/ <i>Point Biser</i>		Alternatif		
	presentase	Keterangan	presentase	Keterangan	Presentase	Keterangan	
Kesimpulan: Butir baik sehingga bisa digunakan.							
10	0.600	baik	0.513	baik	A 0.100	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.600	*	
					D 0.200	baik	
Kesimpulan: Butir baik sehingga bisa digunakan.							
11	0.600	baik	0.308	baik	A 0.100	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.200	baik	
					D 0.600	*	
Kesimpulan: Butir baik sehingga bisa digunakan.							
12	0.500	baik	0.253	baik	A 0.100	baik	
					B 0.500	*	
					C 0.100	baik	
					D 0.300	baik	
Kesimpulan: Butir baik sehingga bisa digunakan.							
13	0.700	baik	0.284	baik	A 0.100	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.700	*	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan: Butir baik sehingga bisa digunakan.							
14	0.700	baik	-0.314	baik	A 0.200	baik	
					B 0.700	*	
					C 0.000	jelek	Prop. endorsing kurang dari 2%
					D 0.100	baik	
Kesimpulan: Butir jelek sehingga tidak bisa digunakan (gugur) kerana daya beda bernilai minus.							
15	0.700	baik	-0.008	jelek	A 0.100	baik	
					B 0.000	jelek	Prop. endorsing kurang dari 2%
					C 0.200	baik	
					D 0.700	*	
Kesimpulan: Butir jelek sehingga tidak bisa digunakan (gugur) kerana daya beda bernilai minus.							
16	0.600	baik	0.133	baik	A 0.600	*	
					B 0.200	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan: Butir baik sehingga bisa digunakan.							
17	0.600	baik	0.345	baik	A 0.200	baik	
					B 0.600	*	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan: Butir baik sehingga bisa digunakan.							
18	0.600	baik	0.327	baik	A 0.200	baik	
					B 0.600	*	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan: Butir baik sehingga bisa digunakan.							
19	0.700	baik	0.205	baik	A 0.700	*	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan: Butir baik sehingga bisa digunakan.							

Nomor butir soal	Indeks kesulitan/ <i>Prop Correct</i>		Daya Beda/ <i>Point Biser</i>		Alternatif		
	presentase	Keterangan	presentase	Keterangan	Presentase	Keterangan	
20	0.500	baik	0.208	baik	A 0.200	baik	
					B 0.500	*	
					C 0.100	baik	
					D 0.200	baik	
Kesimpulan: Butir baik sehingga bisa digunakan.							
21	0.700	baik	0.314	baik	A 0.700	*	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan: Butir baik sehingga bisa digunakan.							
22	0.700	baik	0.426	baik	A 0.100	baik	
					B 0.700	*	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan: Butir baik sehingga bisa digunakan.							
23	0.700	baik	0.294	baik	A 0.100	baik	
					B 0.700	*	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan: Butir baik sehingga bisa digunakan.							
24	0.700	baik	-0.107	jelek	A 0.000	jelek	Prop. endorsing kurang dari 2%
					B 0.200	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.700	*	
Kesimpulan: Butir jelek sehingga tidak bisa digunakan (gugur) kerana daya beda bernilai minus.							
25	0.700	baik	0.426	baik	A 0.700	*	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan: Butir baik sehingga bisa digunakan.							
26	0.700	baik	0.324	baik	A 0.100	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.700	*	
Kesimpulan: Butir baik sehingga bisa digunakan.							
27		baik	0.470	baik	A 0.200	baik	
					B 0.500	*	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan: Butir baik sehingga bisa digunakan.							
28	0.600	baik	0.578	baik	A 0.600	*	
					B 0.200	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan: Butir baik sehingga bisa digunakan.							
29	0.600	baik	0.365	baik	A 0.200	baik	
					B 0.600	*	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan: Butir baik sehingga bisa digunakan.							
30	0.700	baik	-0.047	jelek	A 0.000	jelek	Prop. endorsing kurang dari 2%

Nomor butir soal	Indeks kesulitan/ <i>Prop Correct</i>		Daya Beda/ <i>Point Biser</i>		Alternatif		
	presentase	Keterangan	presentase	Keterangan	Presentase	Keterangan	
					B 0.700	*	
					C 0.100	baik	
					D 0.200	baik	
Kesimpulan: Butir jelek sehingga tidak bisa digunakan (gugur) kerana daya beda bernilai minus.							
31	0.600	baik	0.161	baik	A 0.200	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.600	*	
Kesimpulan: Butir baik sehingga bisa digunakan.							
32	0.600	baik	0.347	baik	A 0.100	baik	
					B 0.600	*	
					C 0.100	baik	
					D 0.200	baik	
Kesimpulan: Butir baik sehingga bisa digunakan.							
33	0.600	baik	-0.356	jelek	A 0.200	baik	
					B 0.200	baik	
					C 0.600	*	
					D 0.000	jelek	Prop. endorsing kurang dari 2%
Kesimpulan: Butir jelek sehingga tidak bisa digunakan (gugur) kerana daya beda bernilai minus.							
34	0.600	baik	0.578	baik	A 0.200	baik	
					B 0.600	*	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan: Butir baik sehingga bisa digunakan.							
35	0.500	baik	0.307	baik	A 0.200	baik	
					B 0.200	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.500	*	
Kesimpulan: Butir baik sehingga bisa digunakan.							
36	0.600	baik	0.373	baik	A 0.100	baik	
					B 0.600	*	
					C 0.100	baik	
					D 0.200	baik	
Kesimpulan: Butir baik sehingga bisa digunakan.							
37	0.600	baik	0.142	baik	A 0.100	baik	
					B 0.600	*	
					C 0.100	baik	
					D 0.200	baik	
Kesimpulan: Butir baik sehingga bisa digunakan.							
38	0.700	baik	-0.255	jelek	A 0.700	*	
					B 0.200	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.000	jelek	Prop. endorsing kurang dari 2%
Kesimpulan: Butir jelek sehingga tidak bisa digunakan (gugur) kerana daya beda bernilai minus.							
39	0.700	baik	-0.126	jelek	A 0.200	baik	
					B 0.000	jelek	Prop. endorsing kurang dari 2%
					C 0.100	baik	
					D 0.700	*	

Nomor butir soal	Indeks kesulitan/ <i>Prop Correct</i>		Daya Beda/ <i>Point Biser</i>		Alternatif		
	presentase	Keterangan	presentase	Keterangan	Presentase	Keterangan	
Kesimpulan: Butir jelek sehingga tidak bisa digunakan (gugur) kerana daya beda bernilai minus.							
40	0.600	baik	0.207	baik	A 0.600	*	
					B 0.200	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan: Butir baik sehingga bisa digunakan.							
41	0.500	baik	0.253	baik	A 0.500	*	
					B 0.100	baik	
					C 0.200	baik	
					D 0.200	baik	
Kesimpulan: Butir baik sehingga bisa digunakan.							
42	0.700	baik	0.314	baik	A 0.100	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.700	*	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan: Butir baik sehingga bisa digunakan.							
43	0.600	baik	0.317	baik	A 0.600	*	
					B 0.200	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan: Butir baik sehingga bisa digunakan.							
44	0.600	baik	0.170	baik	A 0.600	*	
					B 0.100	baik	
					C 0.200	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan: Butir baik sehingga bisa digunakan.							
45	0.600	baik	0.207	baik	A 0.600	*	
					B 0.100	baik	
					C 0.200	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan: Butir baik sehingga bisa digunakan.							
46	0.600	baik	0.170	baik	A 0.100	baik	
					B 0.600	*	
					C 0.200	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan: Butir baik sehingga bisa digunakan.							
47	0.700	baik	0.116	baik	A 0.700	*	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan: Butir baik sehingga bisa digunakan.							
48	0.500	baik	0.253	baik	A 0.200	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.500	*	
					D 0.200	baik	
Kesimpulan: Butir baik sehingga bisa digunakan.							
49	0.600	baik	0.373	baik	A 0.100	baik	
					B 0.200	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.600	*	
Kesimpulan: Butir baik sehingga bisa digunakan.							
50	0.700	baik	0.466	baik	A 0.100	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.700	*	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan: Butir baik sehingga bisa digunakan.							

Nomor butir soal	Indeks kesulitan/ <i>Prop Correct</i>		Daya Beda/ <i>Point Biser</i>		Alternatif		
	presentase	Keterangan	presentase	Keterangan	Presentase	Keterangan	
51	0.700	baik	-0.047	jelek	A 0.100	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.700	*	
Kesimpulan:Butir jelek sehingga tidak bisa digunakan (gugur) kerana daya beda bernilai minus.							
52	0.600	baik	0.308	baik	A 0.200	baik	
					B 0.600	*	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan: Butir baik sehingga bisa digunakan.							
53	0.600	baik	0.347	baik	A 0.200	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.600	*	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
54	0.500	baik	0.253	baik	A 0.100	baik	
					B 0.500	*	
					C 0.200	baik	
					D 0.200	baik	
Kesimpulan: Butir baik sehingga bisa digunakan.							
55	0.700	baik	0.406	baik	A 0.100	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.700	*	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
56	0.700	baik	0.176	baik	A 0.700	*	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
57	0.600	baik	0.114	baik	A 0.200	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.600	*	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
58	0.700	baik	0.136	baik	A 0.700	*	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
59	0.600	baik	0.345	baik	A 0.200	baik	
					B 0.600	*	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
60	0.700	baik	0.314	baik	A 0.100	baik	
					B 0.700	*	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
61	0.700	baik	-0.047	jelek	A 0.100	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.700	*	

Nomor butir soal	Indeks kesulitan/ <i>Prop Correct</i>		Daya Beda/ <i>Point Biser</i>		Alternatif		
	presentase	Keterangan	presentase	Keterangan	Presentase	Keterangan	
Kesimpulan:Butir jelek sehingga tidak bisa digunakan (gugur) kerana daya beda bernilai minus.							
62	0.600	baik	0.375	baik	A 0.600	*	
					B 0.100	baik	
					C 0.200	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
63	0.700	baik	0.255	baik	A 0.100	baik	
					B 0.700	*	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
64	0.600	baik	0.373	baik	A 0.100	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.600	*	
					D 0.200	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
65	0.600	baik	-0.216	jelek	A 0.300	baik	Prop. endorsing kurang dari 2%
					B 0.000	jelek	
					C 0.600	*	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan: 1. Butir baik sehingga bisa digunakan. 2. Alternatif jawaban (B) direvisi.							
66	0.500	baik	0.271	baik	A 0.300	baik	
					B 0.500	*	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
67	0.600	baik	0.364	baik	A 0.100	baik	
					B 0.600	*	
					C 0.100	baik	
					D 0.200	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
68	0.700	baik	0.535	baik	A 0.700	*	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
69	0.700	baik	0.426	baik	A 0.700	*	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
70	0.600	baik	-0.087	jelek	A 0.600	*	
					B 0.100	baik	
					C 0.200	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
71	0.500	baik	0.434	baik	A 0.100	baik	
					B 0.500	*	
					C 0.200	baik	
					D 0.200	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
72	0.500	baik	0.217	baik	A 0.200	baik	

Nomor butir soal	Indeks kesulitan/ <i>Prop Correct</i>		Daya Beda/ <i>Point Biser</i>		Alternatif		
	presentase	Keterangan	presentase	Keterangan	Presentase	Keterangan	
					B 0.500	*	
					C 0.200	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
73	0.500	baik	0.389	baik	A 0.200	baik	
					B 0.500	*	
					C 0.100	baik	
					D 0.200	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
74	0.500	baik	0.253	baik	A 0.100	baik	
					B 0.200	baik	
					C 0.200	baik	
					D 0.500	*	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
75	0.700	baik	0.274	baik	A 0.700	*	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
76	0.600	baik	0.179	baik	A 0.100	baik	
					B 0.600	*	
					C 0.200	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
77	0.600	baik	0.384	baik	A 0.100	baik	
					B 0.200	baik	
					C 0.600	*	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
78	0.600	baik	0.317	baik	A 0.100	baik	
					B 0.600	*	
					C 0.200	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
79	0.600	baik	0.541	baik	A 0.100	baik	
					B 0.200	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.600	*	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
80	0.600	baik	0.170	baik	A 0.600	*	
					B 0.100	baik	
					C 0.200	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
81	0.600	baik	0.384	baik	A 0.600	*	
					B 0.200	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
82	0.700	baik	0.156	baik	A 0.700	*	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
83	0.600	baik	0.476	baik	A 0.600	*	
					B 0.300	baik	

Nomor butir soal	Indeks kesulitan/ <i>Prop Correct</i>		Daya Beda/ <i>Point Biser</i>		Alternatif		
	presentase	Keterangan	presentase	Keterangan	Presentase	Keterangan	
					C 0.100	baik	
					D 0.000	jelek	Prop. endorsing kurang dari 2%
Kesimpulan: 1. Butir baik sehingga bisa digunakan. 2. Alternatif jawaban (D) direvisi.							
84	0.700	baik	0.245	baik	A 0.700	*	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
85	0.600	baik	0.391	baik	A 0.100	baik	
					B 0.600	*	
					C 0.100	baik	
					D 0.200	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
86	0.600	baik	0.364	baik	A 0.600	*	
					B 0.100	baik	
					C 0.200	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
87	0.600	baik	0.364	baik	A 0.200	baik	
					B 0.600	*	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
88	0.600	baik	0.382	baik	A 0.100	baik	
					B 0.600	*	
					C 0.200	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
89	0.700	baik	0.077	baik	A 0.700	*	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
90	0.600	baik	0.410	baik	A 0.100	baik	
					B 0.600	*	
					C 0.200	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
91	0.600	baik	0.188	baik	A 0.100	baik	
					B 0.200	baik	
					C 0.600	*	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
92	0.700	baik	0.466	baik	A 0.100	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.700	*	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
93	0.700	baik	-0.097	jelek	A 0.100	baik	
					B 0.700	*	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	

Nomor butir soal	Indeks kesulitan/ <i>Prop Correct</i>		Daya Beda/ <i>Point Biser</i>		Alternatif		
	presentase	Keterangan	presentase	Keterangan	Presentase	Keterangan	
Kesimpulan:Butir jelek sehingga tidak bisa digunakan (gugur) kerana daya beda bernilai minus.							
94	0.600	baik	-0.096	jelek	A 0.100	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.200	baik	
					D 0.600	*	
Kesimpulan:Butir jelek sehingga tidak bisa digunakan (gugur) kerana daya beda bernilai minus.							
95	0.600	baik	0.522	baik	A 0.100	baik	
					B 0.200	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.600	*	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
96	0.700	baik	0.284	baik	A 0.700	*	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
97	0.700	baik	0.126	baik	A 0.100	baik	
					B 0.700	*	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
98	0.800	baik	-0.172	jelek	A 0.100	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.000	jelek	Prop. endorsing kurang dari 2%
					D 0.800	*	
Kesimpulan:Butir jelek sehingga tidak bisa digunakan (gugur) kerana daya beda bernilai minus.							
99	0.600	baik	0.568	baik	A 0.100	baik	
					B 0.600	*	
					C 0.100	baik	
					D 0.200	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
100	0.600	baik	0.142	baik	A 0.200	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.600	*	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
101	0.600	baik	0.338	baik	A 0.200	baik	
					B 0.600	*	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
102	0.700	baik	0.314	baik	A 0.100	baik	
					B 0.700	*	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
103	0.600	baik	0.329	baik	A 0.600	*	
					B 0.200	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
104	0.600	baik	0.317	baik	A 0.200	baik	
					B 0.100	baik	

Nomor butir soal	Indeks kesulitan/ Prop Correct		Daya Beda/Point Biser		Alternatif		
	presentase	Keterangan	presentase	Keterangan	Presentase	Keterangan	
					C 0.600	*	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
105	0.600	baik	0.458	baik	A 0.100	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.600	*	
					D 0.200	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan							
106	0.600	baik	0.541	baik	A 0.200	baik	
					B 0.600	*	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
107	0.600	baik	0.495	baik	A 0.100	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.600	*	
					D 0.200	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
108	0.600	baik	0.292	baik	A 0.100	baik	
					B 0.200	baik	
					C 0.600	*	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
109	0.600	baik	0.522	baik	A 0.100	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.600	*	
					D 0.200	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
110	0.700	baik	0.505	baik	A 0.700	*	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
111	0.700	baik	0.466	baik	A 0.100	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.700	*	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
112	0.600	baik	0.375	baik	A 0.100	baik	
					B 0.600	*	
					C 0.100	baik	
					D 0.200	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
113	0.700	baik	-0.047	jelek	A 0.100	baik	
					B 0.700	*	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir jelek sehingga tidak bisa digunakan (gugur) kerana daya beda bernilai minus.							
114	0.700	baik	0.397	baik	A 0.700	*	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
115	0.600	baik	0.273	baik	A 0.200	baik	
					B 0.600	*	
					C 0.100	baik	

Nomor butir soal	Indeks kesulitan/ <i>Prop Correct</i>		Daya Beda/ <i>Point Biser</i>		Alternatif		
	presentase	Keterangan	presentase	Keterangan	Presentase	Keterangan	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
116	0.500	baik	0.443	baik	A 0.100	baik	
					B 0.200	baik	
					C 0.200	baik	
					D 0.500	*	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
117	0.700	baik	0.397	baik	A 0.700	*	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
118	0.700	baik	0.702	baik	A 0.100	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.700	*	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
119	0.700	baik	0.466	baik	A 0.100	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.700	*	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
120	0.600	baik	0.402	baik	A 0.100	baik	
					B 0.200	baik	
					C 0.600	*	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
121	0.500	baik	0.506	baik	A 0.100	baik	
					B 0.500	*	
					C 0.200	baik	
					D 0.200	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
122	0.700	baik	0.107	baik	A 0.100	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.700	*	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
123	0.600	baik	0.347	baik	A 0.100	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.200	baik	
					D 0.600	*	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
124	0.700	baik	0.426	baik	A 0.700	*	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
125	0.600	baik	0.467	baik	A 0.200	baik	
					B 0.600	*	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
126	0.800	baik	-0.608	jelek	A 0.100	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.800	*	
					D 0.000	jelek	Prop.

Nomor butir soal	Indeks kesulitan/ <i>Prop Correct</i>		Daya Beda/ <i>Point Biser</i>		Alternatif		
	presentase	Keterangan	presentase	Keterangan	Presentase	Keterangan	
							endorsing kurang dari 2%
Kesimpulan:Butir jelek sehingga tidak bisa digunakan (gugur) karena daya beda bernilai minus.							
127	0.500	baik	0.217	baik	A 0.100	baik	
					B 0.200	baik	
					C 0.500	*	
					D 0.200	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
128	0.600	baik	0.375	baik	A 0.200	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.600	*	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
129	0.600	baik	0.188	baik	A 0.200	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.600	*	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
130	0.700	baik	0.456	baik	A 0.700	*	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
131	0.500	baik	0.380	baik	A 0.100	baik	
					B 0.500	*	
					C 0.200	baik	
					D 0.200	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
132	0.700	baik	-0.624	jelek	A 0.100	baik	
					B 0.000	jelek	Prop. endorsing kurang dari 2%
					C 0.700	*	
					D 0.200	baik	
Kesimpulan:Butir jelek sehingga tidak bisa digunakan (gugur) karena daya beda bernilai minus.							
133	0.600	baik	0.467	baik	A 0.200	baik	
					B 0.600	*	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
134	0.400	baik	0.382	baik	A 0.100	baik	
					B 0.400	*	
					C 0.400	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
135	0.500	baik	0.280	baik	A 0.200	baik	
					B 0.500	*	
					C 0.200	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
136	0.500	baik	0.280	baik	A 0.200	baik	
					B 0.500	*	
					C 0.100	baik	
					D 0.200	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							

Nomor butir soal	Indeks kesulitan/ Prop Correct		Daya Beda/Point Biser		Alternatif		
	presentase	Keterangan	presentase	Keterangan	Presentase	Keterangan	
137	0.600	baik	-0.282	jelek	A 0.200	baik	
					B 0.600	*	
					C 0.200	baik	
					D 0.000	jelek	Prop. endorsing kurang dari 2%
Kesimpulan:Butir jelek sehingga tidak bisa digunakan (gugur) karena daya beda bernilai minus.							
138	0.700	baik	0.456	baik	A 0.700	*	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
139	0.600	baik	0.410	baik	A 0.600	*	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.200	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
140	0.700	baik	0.505	baik	A 0.700	*	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
141	0.600	baik	0.504	baik	A 0.200	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.600	*	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
142	0.600	baik	0.356	baik	A 0.100	baik	
					B 0.200	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.600	*	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
143	0.600	baik	0.382	baik	A 0.100	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.200	baik	
					D 0.600	*	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
144	0.600	baik	0.402	baik	A 0.100	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.600	*	
					D 0.200	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
145	0.600	baik	0.485	baik	A 0.100	baik	
					B 0.200	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.600	*	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
146	0.600	baik	0.347	baik	A 0.100	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.200	baik	
					D 0.600	*	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
147	0.600	baik	0.317	baik	A 0.100	baik	
					B 0.600	*	
					C 0.100	baik	

Nomor butir soal	Indeks kesulitan/ <i>Prop Correct</i>		Daya Beda/ <i>Point Biser</i>		Alternatif		
	presentase	Keterangan	presentase	Keterangan	Presentase	Keterangan	
					D 0.200	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
148	0.700	baik	0.436	baik	A 0.100	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.700	*	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
149	0.500	baik	0.389	baik	A 0.200	baik	
					B 0.200	baik	
					C 0.500	*	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan: Butir baik sehingga bisa digunakan.							
150	0.700	baik	0.535	baik	A 0.700	*	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
151	0.600	baik	0.402	baik	A 0.200	baik	
					B 0.600	*	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
152	0.600	baik	0.402	baik	A 0.100	baik	
					B 0.200	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.600	*	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
153	0.900	jelek	0.955	baik	A 0.900	*	
					B 0.000	jelek	Prop. endorsing kurang dari 2%
					C 0.000	jelek	Prop. endorsing kurang dari 2%
					D 0.000	jelek	Prop. endorsing kurang dari 2%
Kesimpulan:Butir jelek karena IK (indeks kesulitan) bernilai lebih dari 0.800 sehingga butir ini tidak bisa digunakan.							
154	0.600	baik	0.467	baik	A 0.200	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.600	*	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
155	0.700	baik	0.604	baik	A 0.700	*	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
156	0.500	baik	0.280	baik	A 0.100	baik	
					B 0.500	*	
					C 0.100	baik	
					D 0.300	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							

Nomor butir soal	Indeks kesulitan/ <i>Prop Correct</i>		Daya Beda/ <i>Point Biser</i>		Alternatif		
	presentase	Keterangan	presentase	Keterangan	Presentase	Keterangan	
157	0.700	baik	0.633	baik	A 0.100	baik	
					B 0.700	*	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
158	0.700	baik	0.604	baik	A 0.100	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.700	*	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
159	0.700	baik	0.426	baik	A 0.100	baik	
					B 0.700	*	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
160	0.600	baik	0.467	baik	A 0.100	baik	
					B 0.600	*	
					C 0.100	baik	
					D 0.200	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
161	0.700	baik	0.663	baik	A 0.700	*	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
162	0.600	baik	0.310	baik	A 0.100	baik	
					B 0.600	*	
					C 0.200	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
163	0.700	baik	0.535	baik	A 0.100	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.700	*	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
164	0.500	baik	0.407	baik	A 0.100	baik	
					B 0.300	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.500	*	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
165	0.600	baik	0.310	baik	A 0.600	*	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.200	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
166	0.600	baik	0.356	baik	A 0.200	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.600	*	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
167	0.600	baik	0.347	baik	A 0.200	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.600	*	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
168	0.500	baik	0.235	baik	A 0.200	baik	

Nomor butir soal	Indeks kesulitan/ <i>Prop Correct</i>		Daya Beda/ <i>Point Biser</i>		Alternatif			
	presentase	Keterangan	presentase	Keterangan	Presentase	Keterangan		
					B 0.500	*		
					C 0.200	baik		
					D 0.100	baik		
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.								
169	0.600	baik	0.384	baik	A 0.600	*		
					B 0.200	baik		
					C 0.100	baik		
					D 0.100	baik		
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.								
170	0.500	baik	0.425	baik	A 0.200	baik		
					B 0.500	*		
					C 0.100	baik		
					D 0.200	baik		
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.								
171	0.600	baik	0.356	baik	A 0.200	baik		
					B 0.100	baik		
					C 0.100	baik		
					D 0.600	*		
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.								
172	0.600	baik	0.356	baik	A 0.100	baik		
					B 0.600	*		
					C 0.200	baik		
					D 0.100	baik		
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.								
173	0.700	baik	0.397	baik	A 0.700	*		
					B 0.100	baik		
					C 0.100	baik		
					D 0.100	baik		
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.								
174	0.500	baik	0.398	baik	A 0.100	baik		
					B 0.200	baik		
					C 0.200	baik		
					D 0.500	*		
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.								
175	0.600	baik	0.476	baik	A 0.100	baik		
					B 0.200	baik		
					C 0.600	*		
					D 0.100	baik		
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.								
176	0.800	baik	0.608	baik	A 0.100	baik		
					B 0.000	jelek	Prop. endorsing kurang dari 2%	
					C 0.100	baik		
					D 0.800	*		
Kesimpulan:								
1. Butir baik sehingga bisa digunakan.								
2. Alternatif jawaban (B) direvisi.								
177	0.600	baik	0.384	baik	A 0.100	baik		
					B 0.600	*		
					C 0.200	baik		
					D 0.100	baik		
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.								
178	0.700	baik	0.624	baik	A 0.700	*		
					B 0.100	baik		
					C 0.100	baik		

Nomor butir soal	Indeks kesulitan/ <i>Prop Correct</i>		Daya Beda/ <i>Point Biser</i>		Alternatif		
	presentase	Keterangan	presentase	Keterangan	Presentase	Keterangan	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
179	0.700	baik	0.505	baik	A 0.100	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.700	*	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
180	0.600	baik	0.347	baik	A 0.100	baik	
					B 0.600	*	
					C 0.100	baik	
					D 0.200	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
181	0.700	baik	0.505	baik	A 0.700	*	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
182	0.400	baik	0.170	baik	A 0.400	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.400	*	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
183	0.700	baik	0.456	baik	A 0.100	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.700	*	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
184	0.600	baik	0.347	baik	A 0.100	baik	
					B 0.600	*	
					C 0.200	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
185	0.600	baik	0.375	baik	A 0.200	baik	
					B 0.600	*	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
186	0.600	baik	0.541	baik	A 0.100	baik	
					B 0.200	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.600	*	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
187	0.700	baik	-0.126	jelek	A 0.100	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.700	*	
Kesimpulan:Butir jelek sehingga tidak bisa digunakan (gugur) kerana daya beda bernilai minus.							
188	0.900	jelek	0.955	baik	A 0.900	*	
					B 0.000	jelek	Prop. endorsing kurang dari 2%
					C 0.000	jelek	Prop. endorsing kurang dari 2%
					D 0.100	baik	

Nomor butir soal	Indeks kesulitan/ <i>Prop Correct</i>		Daya Beda/ <i>Point Biser</i>		Alternatif		
	presentase	Keterangan	presentase	Keterangan	Presentase	Keterangan	
Kesimpulan:Butir jelek karena IK (indeks kesulitan) bernilai lebih dari 0.800 sehingga butir ini tidak bisa digunakan.							
189	0.500	baik	0.389	baik	A 0.200	baik	
					B 0.500	*	
					C 0.100	baik	
					D 0.200	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
190	0.600	baik	0.292	baik	A 0.100	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.200	baik	
					D 0.600	*	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
191	0.500	baik	0.244	baik	A 0.100	baik	
					B 0.500	*	
					C 0.200	baik	
					D 0.200	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
192	0.700	baik	0.466	baik	A 0.700	*	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
193	0.600	baik	0.347	baik	A 0.600	*	
					B 0.200	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
194	0.600	baik	0.290	baik	A 0.600	*	
					B 0.100	baik	
					C 0.200	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
195	0.500	baik	0.497	baik	A 0.100	baik	
					B 0.300	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.500	*	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
196	0.600	baik	0.541	baik	A 0.600	*	
					B 0.200	baik	
					C 0.000	jelek	Prop. endorsing kurang dari 2%
					D 0.200	baik	
Kesimpulan:							
1. Butir baik sehingga bisa digunakan.							
2. Alternatif jawaban (C) direvisi.							
197	0.700	baik	0.604	baik	A 0.700	*	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
198	0.600	baik	0.292	baik	A 0.100	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.200	baik	
					D 0.600	*	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
199	0.700	baik	0.476	baik	A 0.100	baik	

Nomor butir soal	Indeks kesulitan/ <i>Prop Correct</i>		Daya Beda/ <i>Point Biser</i>		Alternatif		
	presentase	Keterangan	presentase	Keterangan	Presentase	Keterangan	
					B 0.100	baik	
					C 0.700	*	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
200	0.700	baik	0.436	baik	A 0.700	*	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
201	0.700	baik	0.126	baik	A 0.700	*	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
202	0.700	baik	0.294	baik	A 0.700	*	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
203	0.600	baik	0.522	baik	A 0.100	baik	
					B 0.600	*	
					C 0.100	baik	
					D 0.200	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
204	0.600	baik	0.170	baik	A 0.100	baik	
					B 0.600	*	
					C 0.200	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
205	0.500	baik	0.479	baik	A 0.200	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.200	baik	
					D 0.500	*	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
206	0.600	baik	0.336	baik	A 0.200	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.600	*	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
207	0.600	baik	0.568	baik	A 0.100	baik	
					B 0.600	*	
					C 0.100	baik	
					D 0.200	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
208	0.700	baik	0.505	baik	A 0.700	*	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
209	0.600	baik	0.245	baik	A 0.200	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.600	*	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
210	0.600	baik	0.522	baik	A 0.100	baik	
					B 0.600	*	

Nomor butir soal	Indeks kesulitan/ <i>Prop Correct</i>		Daya Beda/ <i>Point Biser</i>		Alternatif		
	presentase	Keterangan	presentase	Keterangan	Presentase	Keterangan	
					C 0.100	baik	
					D 0.200	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
211	0.700	baik	0.426	baik	A 0.100	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.700	*	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
212	0.700	baik	0.436	baik	A 0.100	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.700	*	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
213	0.800	baik	0.608	baik	A 0.800	*	Prop. endorsing kurang dari 2%
					B 0.000	jelek	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan: 1. Butir baik sehingga bisa digunakan. 2. Alternatif jawaban (B) direvisi.							
214	0.600	baik	0.476	baik	A 0.200	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.600	*	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
215	0.700	baik	0.255	baik	A 0.100	baik	
					B 0.700	*	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
216	0.700	baik	0.215	baik	A 0.700	*	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
217	0.700	baik	0.185	baik	A 0.700	*	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
218	0.600	baik	0.282	baik	A 0.200	baik	
					B 0600	*	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
219	0.500	baik	0.217	baik	A 0.100	baik	
					B 0.300	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.500	*	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
220	0.700	baik	0.604	baik	A 0.100	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.700	*	
					D 0.100	baik	

Nomor butir soal	Indeks kesulitan/ <i>Prop Correct</i>		Daya Beda/ <i>Point Biser</i>		Alternatif		
	presentase	Keterangan	presentase	Keterangan	Presentase	Keterangan	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
221	0.500	baik	0.398	baik	A 0.200	baik	
					B 0.500	*	
					C 0.200	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
222	0.700	baik	0.456	baik	A 0.700	*	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
223	0.600	baik	0.419	baik	A 0.600	*	
					B 0.200	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
224	0.600	baik	0.290	baik	A 0.600	*	
					B 0.200	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
225	0.500	baik	0.326	baik	A 0.300	baik	
					B 0.500	*	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
226	0.600	baik	0.375	baik	A 0.100	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.200	baik	
					D 0.600	*	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
227	0.700	baik	0.535	baik	A 0.000	jelek	Prop. endorsing kurang dari 2%
					B 0.100	baik	
					C 0.700	*	
					D 0.200	baik	
Kesimpulan: 1. Butir baik sehingga bisa digunakan. 2. Alternatif jawaban (A) direvisi.							
228	0.700	baik	-0.047	jelek	A 0.100	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.700	*	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir jelek sehingga tidak bisa digunakan (gugur) kerana daya beda bernilai minus.							
229	0.500	baik	0.262	baik	A 0.200	baik	
					B 0.200	baik	
					C 0.500	*	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
230	0.600	baik	0.347	baik	A 0.100	baik	
					B 0.600	*	
					C 0.200	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
231	0.400	baik	0.354	baik	A 0.300	baik	

Nomor butir soal	Indeks kesulitan/ <i>Prop Correct</i>		Daya Beda/ <i>Point Biser</i>		Alternatif		
	presentase	Keterangan	presentase	Keterangan	Presentase	Keterangan	
					B 0.400	*	
					C 0.200	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
232	0.500	baik	0.362	baik	A 0.500	*	
					B 0.300	baik	
					C 0.000	jelek	Prop. endorsing kurang dari 2%
					D 0.100	baik	
Kesimpulan: 1. Butir baik sehingga bisa digunakan. 2. Alternatif jawaban (C) direvisi.							
233	0.700	baik	0.195	baik	A 0.700	*	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
234	0.700	baik	0.012	baik	A 0.700	*	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
235	0.700	baik	0.324	baik	A 0.700	*	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
236	0.800	baik	0.563	baik	A 0.800	*	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.000	jelek	Prop. endorsing kurang dari 2%
Kesimpulan: 1. Butir baik sehingga bisa digunakan. 2. Alternatif jawaban (d) direvisi.							
237	0.600	baik	0.476	baik	A 0.100	baik	
					B 0.200	baik	
					C 0.600	*	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
238	0.500	baik	0.398	baik	A 0.200	baik	
					B 0.500	*	
					C 0.100	baik	
					D 0.200	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
239	0.700	baik	0.594	baik	A 0.100	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.700	*	
Kesimpulan: Butir baik sehingga bisa digunakan.							
240	0.600	baik	0.568	baik	A 0.100	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.600	*	

Nomor butir soal	Indeks kesulitan/ <i>Prop Correct</i>		Daya Beda/ <i>Point Biser</i>		Alternatif		
	presentase	Keterangan	presentase	Keterangan	Presentase	Keterangan	
					D 0.200	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
241	0.600	baik	0.273	baik	A 0.100	baik	
					B 0.600	*	
					C 0.100	baik	
					D 0.200	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
242	0.600	baik	0.532	baik	A 0.100	baik	
					B 0.200	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.600	*	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
243	0.600	baik	0.504	baik	A 0.100	baik	
					B 0.600	*	
					C 0.100	baik	
					D 0.200	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
244	0.700	baik	0.466	baik	A 0.100	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.700	*	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
245	0.600	baik	0.467	baik	A 0.100	baik	
					B 0.600	*	
					C 0.200	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
246	0.500	baik	0.461	baik	A 0.300	baik	
					B 0.500	*	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
247	0.600	baik	0.541	baik	A 0.600	*	
					B 0.100	baik	
					C 0.100	baik	
					D 0.200	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
248	0.700	baik	0.397	baik	A 0.100	baik	
					B 0.100	baik	
					C 0.700	*	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
249	0.600	baik	0.255	baik	A 0.200	baik	
					B 0.600	*	
					C 0.100	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							
250	0.600	baik	0.467	baik	A 0.600	*	
					B 0.100	baik	
					C 0.200	baik	
					D 0.100	baik	
Kesimpulan:Butir baik sehingga bisa digunakan.							

- d. *Mean P* : 0,626
- e. *Mean Item-Tot* : 0,398

5. Simpulan

- a. Jumlah butir soal yang dipakai tanpa revisi sebanyak 222 butir (88,8%)
- b. Jumlah butir soal yang dipakai dengan revisi sebanyak 8 butir (3,2%)
- c. Jumlah butir soal gugur sebanyak 20 butir (8 %)

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nomor Butir Soal	Presentase Kesalahan per Butir	Presentase Kesalahan per Indikator	Keterangan
4.3 Menyunting karangan dengan berpedoman pada ketepatan ejaan, tanda baca, pilihan kata, keefektifan kalimat, keterpaduan paragraf, dan kebulatan wacana.	• ejaan yang baik dan benar	• mampu menemukan dan memperbaiki kesalahan penggunaan ejaan	1	3/10x100=30%	3280/98 = 33,47%	Secara umum, kompetensi dasar ini sudah cukup dikuasai siswa.
			2	4/10x100=40%		
			3	3/10x100=30%		
			4	3/10x100=30%		
			5	4/10x100=40%		
			6	3/10x100=30%		
			7	4/10x100=40%		
			8	3/10x100=30%		
			9	4/10x100=40%		
			10	4/10x100=40%		
			11	4/10x100=40%		
			12	5/10x100=50%		
			13	3/10x100=30%		
			14	3/10x100=30%		
			15	3/10x100=30%		
			16	4/10x100=40%		
			17	4/10x100=40%		
			18	4/10x100=40%		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nomor Butir Soal	Presentase Kesalahan per Butir	Presentase Kesalahan per Indikator	Keterangan
			19	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			20	$5/10 \times 100 = 50\%$		
			21	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			22	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			23	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			24	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			25	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			26	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			27	$5/10 \times 100 = 50\%$		
			28	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			29	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			30	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			31	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			32	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			33	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			34	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			35	$5/10 \times 100 = 50\%$		
			36	$4/10 \times 100 = 40\%$		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nomor Butir Soal	Presentase Kesalahan per Butir	Presentase Kesalahan per Indikator	Keterangan
			37	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			38	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			39	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			40	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			41	$5/10 \times 100 = 50\%$		
			42	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			43	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			44	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			45	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			46	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			47	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			48	$5/10 \times 100 = 50\%$		
			49	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			50	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			51	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			52	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			53	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			54	$5/10 \times 100 = 50\%$		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nomor Butir Soal	Presentase Kesalahan per Butir	Presentase Kesalahan per Indikator	Keterangan
			55	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			56	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			57	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			58	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			59	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			60	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			61	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			62	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			63	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			64	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			65	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			66	$5/10 \times 100 = 50\%$		
			67	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			68	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			69	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			70	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			71	$5/10 \times 100 = 50\%$		
			72	$5/10 \times 100 = 50\%$		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nomor Butir Soal	Presentase Kesalahan per Butir	Presentase Kesalahan per Indikator	Keterangan
			73	$5/10 \times 100 = 50\%$		
			74	$5/10 \times 100 = 50\%$		
			75	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			76	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			77	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			78	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			79	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			80	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			81	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			82	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			83	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			84	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			85	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			86	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			87	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			88	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			89	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			90	$4/10 \times 100 = 40\%$		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nomor Butir Soal	Presentase Kesalahan per Butir	Presentase Kesalahan per Indikator	Keterangan
			91	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			92	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			93	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			94	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			95	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			96	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			97	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			98	$2/10 \times 100 = 20\%$		
	<ul style="list-style-type: none"> diksi kata baku dan tidak baku 	<ul style="list-style-type: none"> mampu menemukan dan memperbaiki kesalahan penggunaan kata 	99	$4/10 \times 100 = 40\%$	1876/92 = 20,39%	Secara umum, kompetensi dasar ini sudah cukup dikuasai siswa.
			100	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			101	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			102	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			103	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			104	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			105	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			106	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			107	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			108	$4/10 \times 100 = 40\%$		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nomor Butir Soal	Presentase Kesalahan per Butir	Presentase Kesalahan per Indikator	Keterangan
			109	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			110	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			111	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			112	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			113	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			114	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			115	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			116	$5/10 \times 100 = 50\%$		
			117	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			118	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			119	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			120	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			121	$5/10 \times 100 = 50\%$		
			122	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			123	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			124	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			125	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			126	$2/10 \times 100 = 20\%$		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nomor Butir Soal	Presentase Kesalahan per Butir	Presentase Kesalahan per Indikator	Keterangan
			127	$5/10 \times 100 = 50\%$		
			128	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			129	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			130	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			131	$5/10 \times 100 = 50\%$		
			132	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			133	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			134	$6/10 \times 100 = 60\%$		
			135	$5/10 \times 100 = 50\%$		
			136	$5/10 \times 100 = 50\%$		
			137	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			138	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			139	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			140	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			141	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			142	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			143	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			144	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			145	$4/10 \times 100 = 40\%$		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nomor Butir Soal	Presentase Kesalahan per Butir	Presentase Kesalahan per Indikator	Keterangan
			146	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			147	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			148	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			149	$5/10 \times 100 = 50\%$		
			150	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			151	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			152	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			153	$1/10 \times 100 = 10\%$		
			154	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			155	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			156	$5/10 \times 100 = 50\%$		
			157	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			158	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			159	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			160	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			161	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			162	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			163	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			164	$5/10 \times 100 = 50\%$		
			165	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			166	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			167	$4/10 \times 100 = 40\%$		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nomor Butir Soal	Presentase Kesalahan per Butir	Presentase Kesalahan per Indikator	Keterangan
			168	$5/10 \times 100 = 50\%$		
			169	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			170	$5/10 \times 100 = 50\%$		
			171	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			172	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			173	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			174	$5/10 \times 100 = 50\%$		
			175	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			176	$2/10 \times 100 = 20\%$		
			177	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			178	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			179	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			180	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			181	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			182	$6/10 \times 100 = 60\%$		
			183	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			184	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			185	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			186	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			187	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			188	$1/10 \times 100 = 10\%$		
			189	$5/10 \times 100 = 50\%$		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nomor Butir Soal	Presentase Kesalahan per Butir	Presentase Kesalahan per Indikator	Keterangan
	<ul style="list-style-type: none"> kalimat efektif susunan kalimat 	<ul style="list-style-type: none"> mampu menemukan dan memperbaiki kesalahan penggunaan kalimat 	190	4/10x100=40%	2240/60= 37,33%	Secara umum, kompetensi dasar ini sudah cukup dikuasai siswa.
			191	5/10x100=50%		
			192	3/10x100=30%		
			193	4/10x100=40%		
			194	4/10x100=40%		
			195	5/10x100=50%		
			196	4/10x100=40%		
			197	3/10x100=30%		
			198	4/10x100=40%		
			199	3/10x100=30%		
			200	3/10x100=30%		
			201	3/10x100=30%		
			202	3/10x100=30%		
			203	4/10x100=40%		
			204	4/10x100=40%		
			205	5/10x100=50%		
			206	4/10x100=40%		
			207	4/10x100=40%		
			208	3/10x100=30%		
			209	4/10x100=40%		
			210	4/10x100=40%		
			211	3/10x100=30%		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nomor Butir Soal	Presentase Kesalahan per Butir	Presentase Kesalahan per Indikator	Keterangan
			212	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			213	$2/10 \times 100 = 20\%$		
			214	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			215	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			216	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			217	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			218	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			219	$5/10 \times 100 = 50\%$		
			220	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			221	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			222	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			223	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			224	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			225	$5/10 \times 100 = 50\%$		
			226	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			227	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			228	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			229	$5/10 \times 100 = 50\%$		
			230	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			231	$6/10 \times 100 = 60\%$		
			232	$5/10 \times 100 = 50\%$		
			233	$3/10 \times 100 = 30\%$		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Nomor Butir Soal	Presentase Kesalahan per Butir	Presentase Kesalahan per Indikator	Keterangan
			234	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			235	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			236	$2/10 \times 100 = 20\%$		
			237	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			238	$5/10 \times 100 = 50\%$		
			239	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			240	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			241	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			242	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			243	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			244	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			245	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			246	$5/10 \times 100 = 50\%$		
			247	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			248	$3/10 \times 100 = 30\%$		
			249	$4/10 \times 100 = 40\%$		
			250	$4/10 \times 100 = 40\%$		

Lampiran 5

Skenario dan Pembagian

Game IndoneSius

SKENARIO GAME INDONESIA

BAGIAN EJAAN

Misi I [di rumah Nusan]:

4 soal (menyusun kalimat acak)

1 soal (menyusun huruf acak menjadi kata)

1. menemukan empat peti petunjuk di rumah dan merangkai empat huruf yang berhasil ditemukan untuk mendapatkan kartu identitas.

MISI II [di rumah kepala dusun, sekretaris desa, dan kepala desa]:

63 soal (ejaan: pemenggalan kata, penggunaan huruf kapital, penulisan kata)

1. mendapatkan surat pengantar dari kepala dusun untuk meminta sertifikat ketelitian

[mencari **7 surat** yang hanya bisa diambil dengan menjawab pertanyaan]

Setiap 1 surat 3 pertanyaan. **(total 21 pertanyaan)**

2. mendapatkan sertifikat ketelitian dari sekretaris desa, dan

[membantu membersihkan **7 kertas** berserakan yang baru bisa hilang dengan menjawab pertanyaan]

Setiap 1 kertas 3 pertanyaan. **(total 21 pertanyaan)**

3. mendapatkan tanda tangan kepala desa

[membantu kepala desa mencari amplop].

Setiap 1 amplop 3 pertanyaan. **(total 21 pertanyaan)**

Tambah soal 39 lagi di halaman desa eja, meliputi:

4. Ada orang minta tolong dicarikan 6 domba, 1 domba 3 pertanyaan. **Total 18 soal.**
(penulisan singkatan dan akronim; penulisan nama dan gelar; penulisan angka dan lambang; penulisan unsur serapan soal)
5. Ada orang minta tolong dicarikan 7 ayam, 1 ayam 3 pertanyaan. **Total 21 soal.**
(penulisan unsur serapan, penulisan tanda baca)

BAGIAN DIKSI

Misi III [di pantai] :

15 soal (diksi) dan 3 soal (menyusun huruf acak menjadi kata yang bermakna]

1. menemui kakek berbaju biru yang bisa membelah labu petunjuk,
2. memenuhi permintaan tolong kakek untuk mencarikan lima apel.

1 apel 3 pertanyaan

Misi IV [di hutan]

70 soal (diksi, sinonim dan antonim, pergeseran makna, kata hubung, hiponim, homonim, homofon, homograf, pergeseran makna kata baku dan tidak baku)

1. menemukan pohon di dekat air terjun, dan
menemui empat penjaga dan menyelesaikan masing-masing misi yang diberikan oleh penjaga. (1 penjaga 10 pertanyaan)

Total 40 soal (diksi, sinonim dan antonim, pergeseran makna, kata hubung, hiponim, homonim, homofon, homograf, pergeseran makna kata baku dan tidak baku)

2. menemukan perkamen petunjuk di depan gua.

Menemui raksasa kepiting dan menyelesaikan masing-masing misi yang diberikan oleh raksasa kepiting. (30 soal)

Misi V [di gunung komo]

30 soal (diksi, sinonim dan antonim, pergeseran makna, kata hubung, hiponim, homonim, homofon, homograf, pergeseran makna kata baku dan tidak baku)

3. membantu kakek Komo mengusir raksasa gunung (15 pertanyaan)
4. membantu nenek Komo memetik jamur obat (15 pertanyaan)

BAGIAN KALIMAT

Misi VI [di rumah warga Kota Kalima] :

30 soal [kalimat efektif]

1. menolong 3 warga yang membutuhkan pertolongan (setiap warga mempunyai pertanyaan 10).

Misi VII [di liku sihir] :

20 soal [kalimat efektif]

1. menemukan 10 permata untuk sampai di akhir liku sihir.

Misi VIII [halaman Istana Indone]

12 soal [kalimat efektif]

2. mengumpulkan 6 permata di halaman istana Indone.

Masuk Istana Indone [misi selesai] GAME OVER.

Suatu malam, kamu bermimpi bahwa kamu adalah anak raja yang dibuang. Kerajaanmu, Kerajaan Indone, sekarang dikuasai oleh penguasa jahat yang membunuh kedua orangtuamu.

Jika kamu percaya dengan mimpi tersebut, berpetuanglelah untuk mencari kebenarannya.

Kamu hanya bisa meminta hakmu dengan menunjukkan tiga sertifikat, yaitu sertifikat ketelitian, sertifikat ketepatan, dan sertifikat keefektifan. Ketiga sertifikat tersebut adalah bukti bahwa kamu keturunan raja yang sah dan berkompeten memimpin kerajaan.

Sertifikat itu tersebar di tiga negeri, yaitu Negeri Eja, Negeri Diksa, dan Negeri Kalima. Kamu harus mengunjungi ketiga negeri tersebut untuk mendapatkan ketiga sertifikat tersebut. Kamu boleh memilih negeri mana dulu yang ingin kamu kunjungi.

Negeri Eja

Autorun: SELAMAT DATANG DI NEGERI EJA. NEGERI YANG MENDAPAT PENGHARGAAN KETELITIAN DARI PEMERINTAH.

Kamu harus meminta izin kepada kepala dusun dan memberitahukan maksud kedatanganmu. Temuilah kepala dusun, tetapi sebelumnya kamu harus mengambil kartu identitasmu di rumah peninggalan orang tuamu. Rumah tersebut adalah rumah pertama dari sebelah timur.

Temuilah Kepala Dusun Eja.

Kepala dusun akan memberitahumu petunjuk menyelesaikan misimu, tetapi sebelumnya beliau akan meminta bantuanmu.

Kepala Dusun akan memberikan surat pengantar permohonan sertifikat yang harus kamu berikan kepada Sekretaris Desa Eja.

Temuilah Sekretaris Desa Eja.

Sekretaris Desa Eja akan memberimu sertifikat ketelitian, tetapi sebelumnya beliau akan meminta bantuanmu. Bantulah sekretaris desa terlebih dahulu.

Sertifikat dari sekretaris desa belum diberi tanda tangan kepala desa. Kamu harus menemui kepala desa.

Temuilah Kepala Desa Eja.

Kepala Desa Eja akan menandatangani sertifikat ketelitian yang sudah kamu bawa setelah kamu membantunya.

SELAMAT, KAMU SUDAH MENDAPATKAN SERTIFIKAT KETELITIAN NEGERI EJA!

Ada empat kartu yang harus kamu temukan di rumah peninggalan ini. Kartu tersebut disimpan di empat peti yang ada di masing-masing kamar di rumah ini.

Masuklah ke semua kamar. Di setiap kamar ada sebuah peti yang dikunci dengan kunci sandi. Untuk membukanya kamu harus menemukan kata kuncinya.

- a) Peti 1 : Penyusunan kata acak menjadi sebuah kalimat yang padu.

Aku | akan | memulai | petualanganku | hari | ini | juga |

juga | ini | memulai | akan | petualanganku | hari | Aku |

1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |

Jawaban : 7435621 (*)

↳ Mendapatkan kartu pertama.

↳ Else : Penyusunan kalimatmu belum tepat! Susunlah kembali!

- b) Peti 2 : Penyusunan kata acak menjadi sebuah kalimat yang padu.

Aku | siap | menghadapi | rintangan | yang | akan | datang |

menghadapi | siap | datang | rintangan | yang | Aku |

1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |

Jawaban : 621453 (*)

↳ Mendapatkan kartu kedua.

- c) Peti 3 : Penyusunan kata acak menjadi sebuah kalimat yang padu.

Aku | tidak | akan | menyerah | sebelum | berhasil |

Aku | berhasil | tidak | menyerah | sebelum | akan |

1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |

Jawaban : 136452 (*)

↳ Mendapatkan kartu ketiga.

d) Peti 4 : Penyusunan kata acak menjadi sebuah kalimat yang padu.

Aku | akan | membuktikan | bahwa | aku | bisa |

akan | Aku | bisa | bahwa | membuktikan | aku |

1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |

Jawaban : 215463 (*)

↵ Mendapatkan hur kartu keempat.

KAMU SUDAH MENDAPATKAN KEEMPAT KARTU YANG
KAUBUTUHKAN.

PERGILAH KE RUMAH KEPALA DUSUN UNTUK MEMINTA SURAT
PENGANTAR PERMOHONAN SERTIFIKAT KETELITIAN NEGERI EJA.

LATAR : RUMAH KEPALA DUSUN

Nusan : "Permisi, Pak. Saya ingin membuat kartu identitas."

Kepala Dusun : "Baiklah. Tapi sebelumnya bantu aku menemukan 10 surat yang
tersebar di beberapa bagian rumahku."

Nusan : "Baiklah, Pak."

Kepala Dusun : "Mulailah mencari dari sekarang. Jika sudah menemukan 10
surat, kau boleh menemuiku!"

MULAILAH MENCARI SURAT!

KAMU SUDAH MENDAPATKAN 7 SURAT!

SILAKAN MENEMUI KEPALA DESA KEMBALI!

Kepala Dusun : "Terima kasih telah membantuku! Terimalah surat permohonan
sertifikat ini!"

Kepala Dusun : "Datanglah ke rumah sekretaris desa untuk meminta sertifikat
ketelitian. Rumahnya di sebelah rumahku."

Nusan : "Baiklah, Pak. Saya akan ke sana."

PERGILAH KE RUMAH SEKRETARIS DESA!

LATAR : RUMAH SEKRETARIS DESA

Nusan : "Permisi, Pak. Saya ingin meminta sertifikat ketelitian.

Sekretaris Desa : "Baiklah. Sebelumnya, tolong bantu aku membersihkan kertas yang berserakan di rumahku. Baru aku akan memberimu sertifikat ketelitian."

Nusan : "Baiklah, Pak."

MULAILAH MEMBERSIHKAN KERTAS!

KAMU SUDAH MEMBERSIHKAN 7 KERTAS YANG BERSERAKAN.

SILAKAN MENEMUI SEKDES KEMBALI!

Sekdes : "Terima kasih telah membantuku. Terimalah sertifikat ini! Namun, sertifikat ini belum ditandatangani oleh kepala desa. Temuilah beliau untuk meminta tanda tangan.!"

Nusan : "Baiklah, saya akan menemui Kepala Desa!"

Sekdes : "Selamat jalan, Nak. Rumah Kepala Desa tepat di samping rumahku."

PERGILAH KE RUMAH KEPALA DESA!

LATAR : RUMAH KEPALA DESA

Nusan : "Permisi, Pak, saya datang untuk meminta Bapak menandatangani sertifikat saya."

Kepala Desa : "Baiklah, Nak. Sebelumnya aku ingin menguji ketelitianmu terlebih dahulu."

Nusan : "Baiklah, Pak. Apa yang harus saya kerjakan?"

Kepala Desa : "Tolong bantu aku menemukan 7 amplop yang tersebar di rumahku ini!"

Nusan : "Baiklah, Pak."

MULAILAH MENCARI AMPLOP!

KAMU SUDAH MENEMUKAN KETUJUH AMPLOP YANG DIMAKSUD OLEH KEPALA DESA.

KEMBALILAH KEPADA KEPALA DESA.

Negeri Diksa

SELAMAT DATANG DI NEGERI DIKSA. NEGERI YANG MENDAPAT PENGHARGAAN KETEPATAN.

Di Negeri Diksa ini, kamu akan diminta berpetualang di alam terbuka untuk menguji ketepatanmu.

Pantai ini adalah tempat ujian pertamamu!

Sertifikat yang kamu butuhkan bisa kamu dapatkan di puncak bukit.

Pantai

Temuilah Kakek Penjaga Pantai. Dia akan memberitahumu petunjuk mendapatkan sertifikat Ketepatan dari Negeri Diksa ini.

Selamat berjuang!

LATAR: LAUT

Temuilah Kakek Penjaga Pantai. Dia akan memberitahumu petunjuk untuk mendapatkan sertifikat Ketepatan dari Negeri Diksa ini.

Nusan: "Itu dia kakek penjaga pantai." (*scroll map*)

Nusan: "Selamat siang, Kek."

Kakek: "Ada keperluan apa kau menemuiku, Cu?"

Nusan: "Saya sedang mencari sertifikat ketepatan di negeri diksa ini."

Nusan: "Menurut petunjuk yang saya dapatkan, saya harus menemui kakek terlebih dahulu."

Kakek: "Baiklah. Saya akan memberimu petunjuk untuk mendapatkan sertifikat ketepatan. Namun, saya ingin mengujimu terlebih dahulu."

Nusan: "Iya, Kek. Apa yang harus saya kerjakan?"

Kakek: "Ambilkan aku lima buah apel. Setiap apel dijaga oleh seorang penjaga, mintalah izin dahulu sebelum mengambil apel tersebut."

Nusan: "Baiklah, Kek."

MULAILAH MENCARI APEL!

SETIAP PENJAGA AKAN MENANYAKAN 5 BUAH PERTANYAAN.

PENJAGA I

SETELAH KAMU MENDAPATKAN LIMA BUAH APEL, KEMBALILAH KEPADA KAKEK.

Kakek : "Terima kasih, Nak. Aku mempunyai sebuah petunjuk. Bacalah kertas ini!"

1) Kertas tersebut bertuliskan:

T | U | H | A | N |

1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

32145

O | H | P | O | N |

1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

31245

R | A | T | U | J | E | N | I | R |

1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |

Angka 1 dan 9 tidak dituliskan. 2836547

Nusan : "Apa maksud kata ini, Kek? Apa hubungannya dengan perjalananku?"

Kakek : "Sepertinya ini adalah sebuah anagram. Cobalah kau susun ulang huruf dalam kata tersebut."

HUTAN POHON AIRTERJUN (*)

Else : Susunan anagrammu belum tepat. Susunlah kembali!

Kakek : "Iya, tempat yang harus kau singgahi selanjutnya adalah hutan. Temukan air terjun di sana."

Nusan : "Terima kasih, Kek. Saya berangkat dulu."

LANJUTKAN PERJALANANMU KE HUTAN!

Hutan

Bantulah empat penjaga hutan ini agar mereka bersedia memberitahumu jalan menuju air terjun.

Bukit

Bantulah dua penjaga bukit ini agar mereka bersedia memberitahumu jalan menuju puncak bukit ini.

SELAMAT, KAMU SUDAH MENDAPATKAN SERTIFIKAT KETEPATAN NEGERI DIKSA.

LATAR : HUTAN

Bantulah empat penjaga hutan ini agar mereka bersedia memberitahumu jalan menuju air terjun.

Nusan : "Apakah Anda penjaga hutan?"

Penjaga I : "Iya, apa yang bisa kubantu, Anak Muda?"

Nusan : "Saya ingin pergi ke air terjun, tapi saya tidak mengetahui lokasinya. Bisakah Anda membantu saya?"

Penjaga I : "Baiklah, tapi sebelumnya tolong ambilkan lima buah apel. Aku lapar."

Nusan : "Baiklah."

MENCARI APEL UNTUK PENJAGA I

KAMU SUDAH MENDAPATKAN LIMA BUAH APEL.

KEMBALILAH KEPADA PENJAGA I

Nusan : "Penjaga, ini apel yang kauminta."

Penjaga I : "Terima kasih, Nak. Mari kuantar kau"

Else : "Kamu belum mendapatkan lima apel. Carilah lagi."

➔ Nusan dan Penjaga I melakukan perjalanan.

Penjaga I : "Aku hanya bisa mengantarmu sampai di sini. Silakan lanjutkan perjalananmu."

Penjaga I : "Temuilah empat penjaga hutan yang lain. Mereka akan membantumu!"

MENEMUI PENJAGA II

Nusan : "Apakah Anda penjaga hutan?"

Penjaga II : "Iya, apa yang bisa kubantu, Anak Muda?"

Nusan : "Saya ingin pergi ke air terjun, tapi saya tidak mengetahui lokasinya. Bisakah Anda membantu saya?"

Penjaga II : "Baiklah, tapi sebelumnya tolong temukan lima anjingku yang lepas di sekitar sini."

Nusan : "Baiklah."

MULAILAH Mencari anjing Penjaga II yang lepas!

Kamu sudah menemukan lima ekor anjing yang dimaksud.

Kembalilah kepada Penjaga II

Nusan : "Penjaga, aku sudah menemukan kelima anjingmu."

Penjaga II : "Terima kasih, Nak. Mari kuantar kau"

Else : "Kamu belum menemukan semuanya. Carilah lagi."

➔ Nusan dan Penjaga II melakukan perjalanan.

Penjaga II : "Aku hanya bisa mengantarmu sampai di sini. Silakan lanjutkan perjalananmu."

Penjaga II : " Temuilah tiga penjaga hutan yang lain. Mereka akan membantumu!"

MENEMUI Penjaga III

Nusan : "Apakah Anda penjaga hutan?"

Penjaga III : "Iya, apa yang bisa kubantu, Anak Muda?"

Nusan : "Saya ingin pergi ke air terjun, tapi saya tidak mengetahui lokasinya. Bisakah Anda membantu saya?"

Penjaga III : "Baiklah, tapi sebelumnya tolong padamkan lima titik api di sekitar sini."

Nusan : "Baiklah."

MULAILAH Memadamkan lima titik api.

Kamu sudah memadamkan lima titik api. Kembalilah kepada Penjaga III

Nusan : "Penjaga, aku sudah memadamkan lima titik api."

Penjaga III : "Terima kasih, Nak. Mari kuantar kau"

Else : "Kamu belum memadamkan kelima titik api. Pergilah untuk memadamkan yang lainnya"

➔ Nusan dan Penjaga III melakukan perjalanan.

Penjaga III : "Aku hanya bisa mengantarmu sampai di sini. Silakan lanjutkan perjalananmu."

Penjaga III : "Temuilah dua penjaga hutan yang lain. Mereka akan membantumu!"

MENEMUI PENJAGA IV

Nusan : "Apakah Anda penjaga hutan?"

Penjaga IV : "Iya, apa yang bisa kubantu, Anak Muda?"

Nusan : "Saya ingin pergi ke air terjun, tapi saya tidak mengetahui lokasinya. Bisakah Anda membantu saya?"

Penjaga IV : "Baiklah, tapi sebelumnya tolong temukan lima kudaku yang lepas di sekitar sini."

Nusan : "Baiklah."

MULAILAH Mencari Kuda Penjaga IV yang Hilang!

KAMU SUDAH MENEMUKAN LIMA EKOR KUDA YANG DIMAKSUD.

KEMBALILAH KEPADA PENJAGA IV

Nusan : "Penjaga, aku sudah menemukan kelima kudamu."

Penjaga IV : "Terima kasih, Nak. Mari kuantar kau"

Else : "Kamu belum menemukan semuanya. Carilah lagi."

➔ Nusan dan Penjaga IV melakukan perjalanan.

Penjaga IV : "Aku hanya bisa mengantarmu sampai di sini. Silakan lanjutkan perjalananmu."

Penjaga IV : "Temuilah penjaga hutan terakhir yang lain. Mereka akan membantumu!"

MENEMUI RAKSASA POHON

Nusan: "Selamat siang, Pohon. Saya sedang mencari sertifikat ketepatan negeri diksa. Menurut petunjuk yang kudapatkan, aku harus menemuimu untuk mendapatkan petunjuk selanjutnya."

Pohon: "Aku akan memberimu satu petunjuk."

Nusan: "Baiklah, Pohon. Apa petunjuk yang bisa kau berikan padaku?"

Pohon: "Seberangilah jembatan itu, pergilah ke tepi air terjun sebelah sana." Kau akan menemukan sebuah lubang tua, di sana ada sebuah parkamen yang berisi bertuliskan nama tempat yang harus kau kunjungi selanjutnya."

Nusan: "Baiklah, Pohon. Terima kasih."

Nusan menuju ke jembatan. Ternyata jembatan tersebut dijaga oleh Kepiting Raksasa.

Nusan: "Permisi, aku ingin melewati jembatan ini."

Kalajengking: "Tidak bisa, Ananda. Jembatan ini tidak bisa dilewati sembarang orang."

Nusan: "Aku ingin pergi ke seberang, jadi aku harus melewati jembatan ini. Tolonglah aku, Tuan!"

Kalajengking: "Beri aku lima ekor kelinci baru kau boleh menyeberangi jembatan ini."

Nusan: "Baiklah, Tuan."

MULAILAH Mencari Lima ekor Domba.

Nusan berhasil melewati jembatan. Dia berjalan menuju dinding air terjun dan menemukan sebuah lubang tua.

- 1) Dia mendapatkan parkamen tua bertuliskan:
- 2) PUNCAK KOMO.

RAKSASA KEPITING MENAHANMU LAGI.

Kepiting 2 : "Kamu tidak boleh melewati jembatan ini lagi."

Kepiting : "Aku masih lapar. Kamu harus mencarikan lima ekor kelinci untukku terlebih dulu."

Nusan : "Baiklah, akan aku carikan lima ekor kelinci untukmu."

MULAILAH Mencari lima domba untuk Raksasa Kepiting.

Kamu sudah mendapatkan lima ekor domba.

Berikanlah kepada Raksasa Kepiting kemudian seberangilah jembatan itu untuk menemui Raksasa Pohon!

Nusan : "Pohon, apa maksud kata-kata ini? PUNCAK KOMO."

Pohon : "Komo adalah nama sebuah bukit. Pergilah ke puncak bukit komo. Kaubisa mendapatkan sertifikat ketepatan di sana."

Pohon : "Bersiaplah untuk petualanganmu selanjutnya."

Nusan : "Terima kasih, Pohon."

Pohon : "Sama-sama, Nusan."

Pangeran Nusan telah melewati hutan.

LANJUTKAN PERJALANANMU KE BUKIT KOMO.

LATAR : BUKIT KOMO

SERTIFIKAT KETEPATAN BISA KAUDAPATKAN DI PUNCAK GUNUNG INI!

UNTUK BISA KE PUNCAK BUKIT, KAMU HARUS MEMINTA IZIN TERLEBIH DAHULU KEPADA DUA PENJAGA GUNUNG, YAITU KAKEK DAN NENEK KOMO.

Temuilah Kakek dan Nenek Komo untuk mendapatkan izin dari mereka.

Nusan : "Apakah Kakek adalah penjaga gunung ini?"

Kakek : "Iya. Apa yang bisa kubantu?"

Nusan : "Saya ingin meminta izin kepada kakek untuk mengambil sertifikat ketepatan di puncak gunung ini."

Kakek : "Saya akan mengizinkanmu melanjutkan perjalanan, tetapi sebelumnya bantulah aku terlebih dahulu."

Nusan : "Apa yang bisa kulakukan untukmu, Kek?"

Kakek : "Pergilah ke selatan terlebih dahulu, kalahkan lima raksasa gunung di sana, baru kau boleh menemui kembali."

Nusan : "Baiklah, Kek."

PERGILAH KE SELATAN DAN KALAHKAN LIMA RAKSASA GUNUNG.

KAMU SUDAH MENGALAHKAN LIMA RAKSASA GUNUNG. KEMBALILAH KEPADA KAKEK. PENJAGA.

Kakek : "Terima kasih. Silakan melanjutkan perjalananmu, tetapi sebelumnya temuilah Nenek Komo terlebih dahulu. "

Nusan : "Baiklah, Kek. Terima kasih."

MENEMUI NENEK KOMO

Nusan : "Apakah Nenek adalah penjaga gunung ini?"

Nenek : "Iya. Apa yang kubantu, Nak?"

Nusan : "Saya meminta izin kepada nenek untuk mengambil sertifikat ketepatan di puncak gunung ini."

Nenek : "Aku akan memberimu izin setelah kamu membantuku."

Nusan : "Apa yang bisa kubantu, Nek?"

Nenek : "Tolong ambilkan lima jamur obat di barat sungai ini. Setelah mendapatkannya, baru kau menemui kembali."

Nusan : "Baiklah, Nek."

SEBERANGILAH JEMBATAN DI SEBELAH BARAT.

AMBILLAH LIMA BATANG JAMUR.

KAMU SUDAH MENDAPATKAN LIMA BATANG JAMUR.

KEMBALILAH KEPADA NENEK PENJAGA.

Nenek : "Terima kasih. Silakan lanjutkan perjalananmu. Pergilah ke utara, kau akan jalan menuju puncak ada disana."

Nusan : "Terima kasih, Nek."

LANJUTKAN PERJALANANMU SESUAI DENGAN SARAN NENEK KOMO!

KAMU SUDAH MENDAPATKAN IZIN DARI KAKEK DAN NENEK KOMO.

SILAKAN MELEWATI TANGGA INI!

ELSE : BERHENTI!

KAMU BELUM MENDAPATKAN IZIN DARI KAKEK DAN NENEK KOMO.

TEMUILAH KAKEK DAN NENEK PENJAGA TERLEBIH DAHULU!

Negeri Kalima

SELAMAT DATANG DI NEGERI KALIMA. NEGERI YANG MENDAPAT PENGHARGAAN KEEFEKTIFAN.

Kamu harus membantu penduduk kota untuk mendapatkan sertifikat keefektifan. Ada penghuni tiga rumah yang membutuhkan bantuanmu.

Kunjungilah tiga rumah tersebut!

Tempat kedua di Negeri Kalima yang harus kamu kunjungi adalah liku sihir. Liku sihir adalah tempat ujian yang terakhir untuk mendapatkan Sertifikat. Keefektifan.

SELAMAT, KAMU SUDAH MENDAPATKAN SERTIFIKAT KEEFEKTIVAN NEGERI KALIMA.

LATAR: KOTA INDONE

SELAMAT DATANG DI KOTA INDONE.

BERTAMULAH KE TIGA RUMAH DI KOTA INI. PENGHUNI RUMAH-RUMAH TERSEBUT MUNGKIN MEMBUTUHKAN BANTUANMU!

Kamu harus berkunjung dan membantu warga kota yang membutuhkan bantuanmu.

LATAR: LIKU SIHIR

Silakan melewati liku sihir ini, ada 10 permata petunjuk di dalamnya. Permata-permata itu akan menuntunmu hingga ujung liku sihir.

SELAMAT BERJUANG!

KAMU SUDAH MENDAPATKAN TIGA SERTIFIKAT YANG MENUNJUKKAN KEMAMPUANMU BERTINDAK TELITI, TEPAT, DAN EFEKTIF.

KEMBALILAH KE HALAMAN ISTANA INDONE, TUNJUKKAN SERTIFIKATMU UNTUK MEMBUKTIKAN BAHWA KAMU LAYAK MENJADI PEMIMPIN DI SANA.

➔ JIKA SUDAH BISA MEMASUKI PINTU ISTANA DAN SAMPAI DI SINGGASANA:

SELAMAT!

KAMU BERHASIL MENYELESAIKAN MISIMU!

GAME OVER

Lampiran 6

Sampel Tampilan Program

Game IndoneSius

Lampiran 8 Sampel Tampilan Program *Game IndoneSius*

a. Tampilan Pokok *Game IndoneSius*

1) Tampilan Awal *Game IndoneSius*

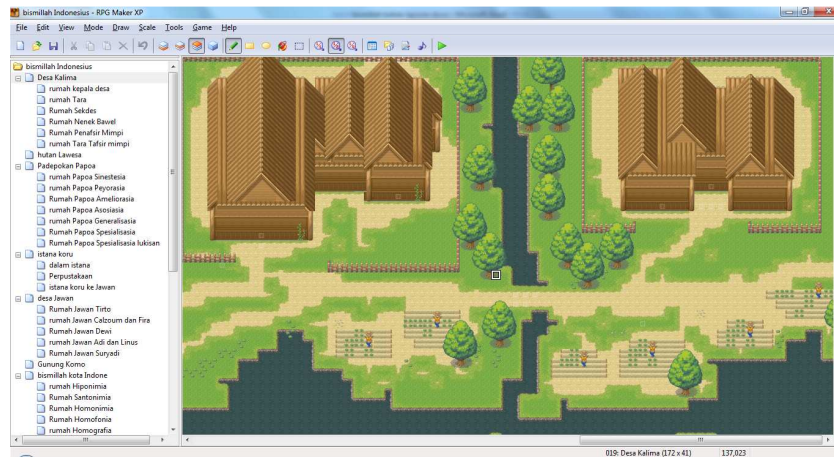


Gambar 8. Tampilan Awal *Game*

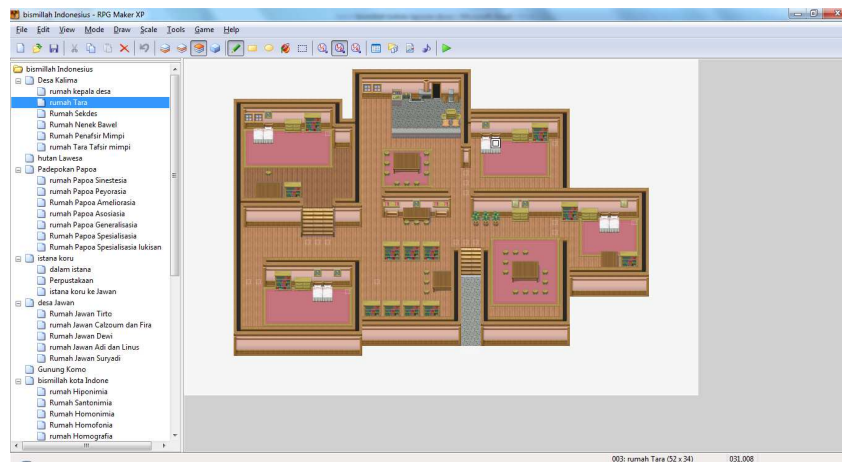


Gambar 9. Persimpangan Jalan Menuju Negeri Eja, Negeri Diksa, dan Negeri Kalima

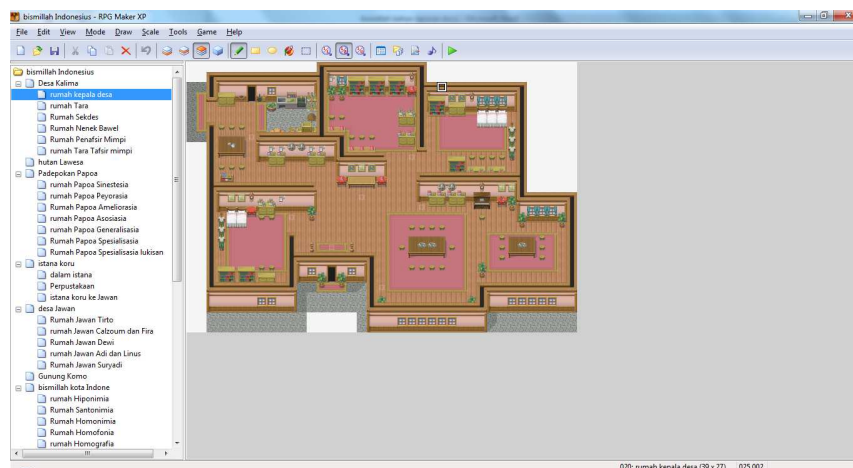
2) Tampilan *Game IndoneSius* Bagian Latihan Soal Ejaan



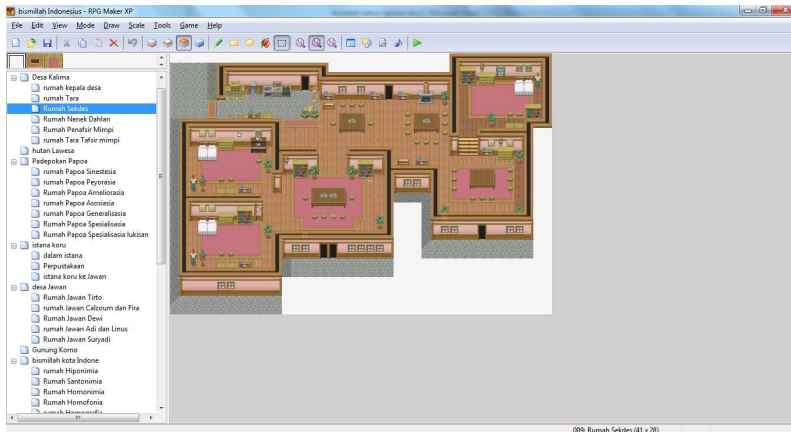
Gambar 10. Tampilan *Mapping* Desa Eja



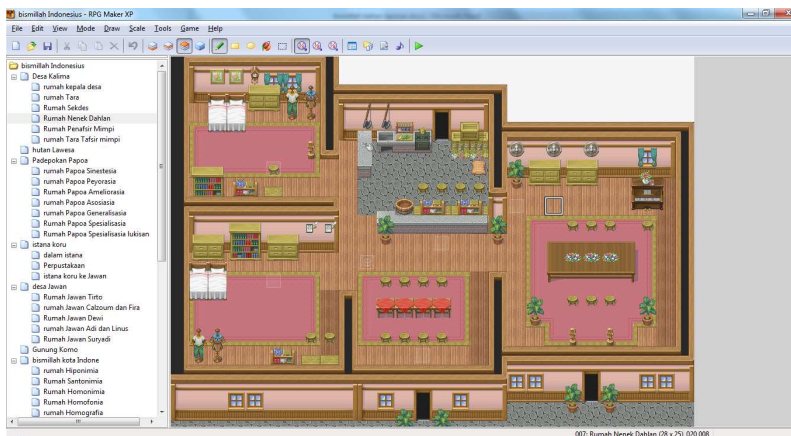
Gambar 11. Tampilan *Mapping* Peminggalan Orangtua Pangeran Nusantara



Gambar 12. Tampilan *Mapping* Rumah Kepala Dusun Eja

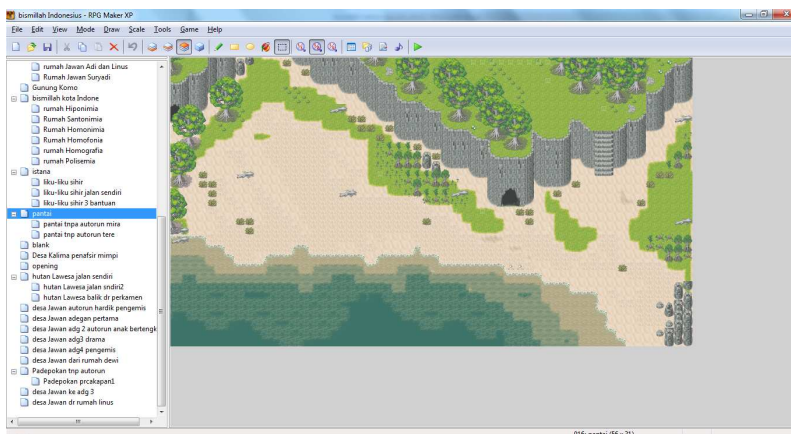


Gambar 13. Tampilan *Mapping* Rumah Sekretaris Desa Eja

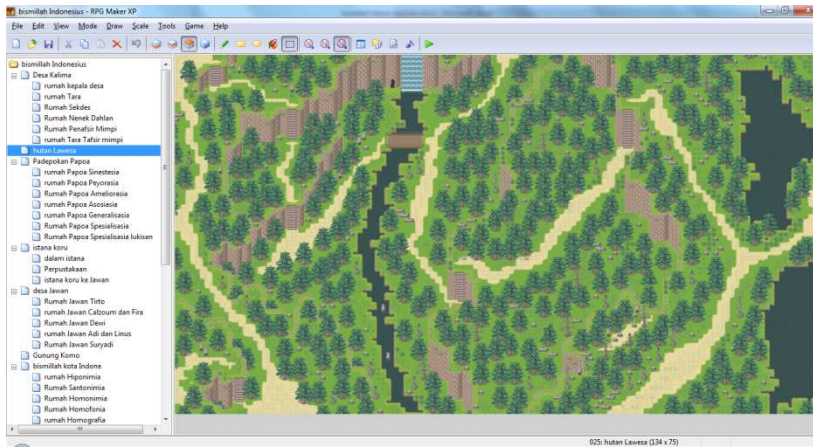


Gambar 14. Tampilan *Mapping* Kepala Desa Eja

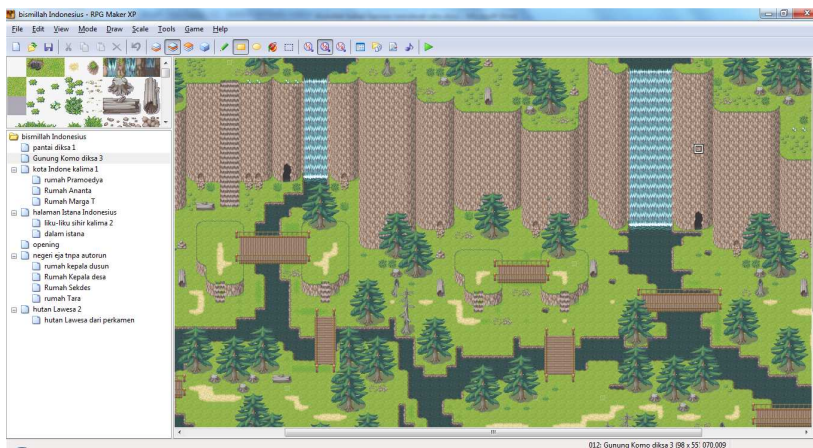
3) Tampilan *Game IndoneSius* Bagian Latihan Soal Diksi



Gambar 15. Tampilan *Mapping* Pantai Papoa

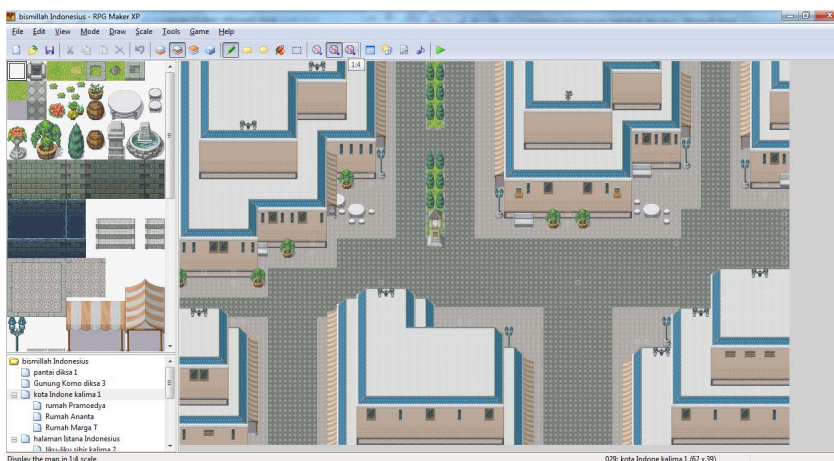


Gambar 16. Tampilan *Mapping* Hutan Lawesa

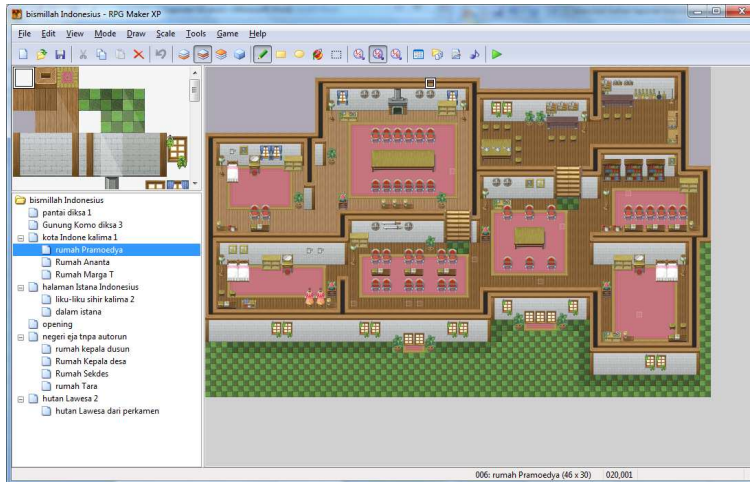


Gambar 17. Tampilan *Mapping* Gunung Komo

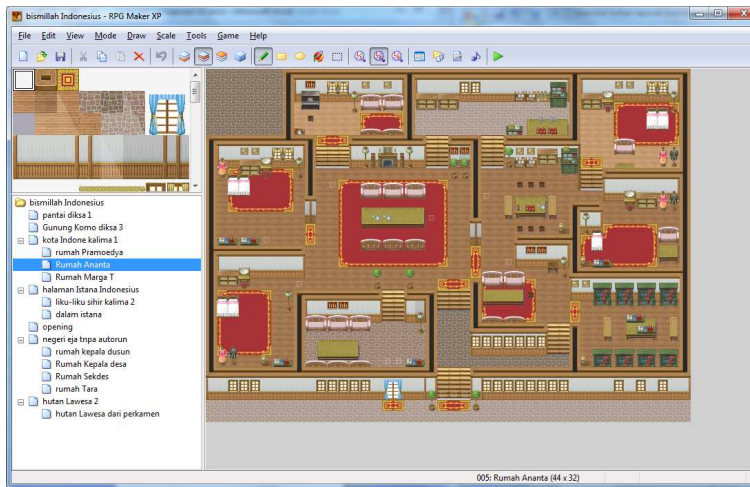
4) Tampilan *Game IndoneSius* Bagian Latihan Soal Kalimat



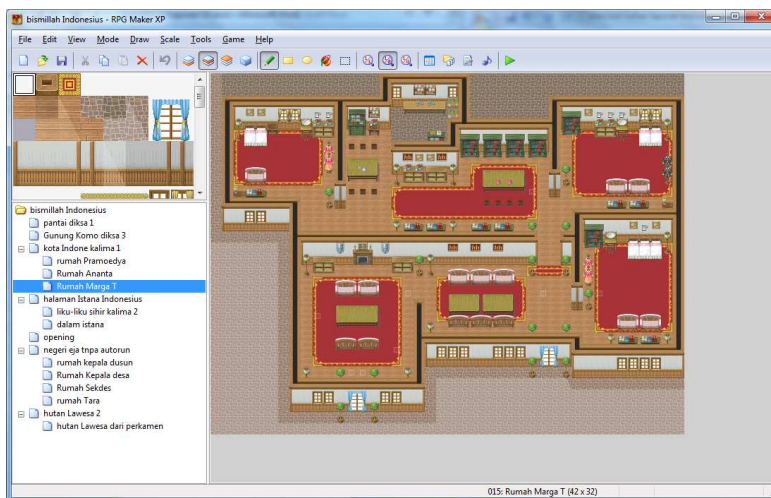
Gambar 18. Tampilan *Mapping* Kota Kalima



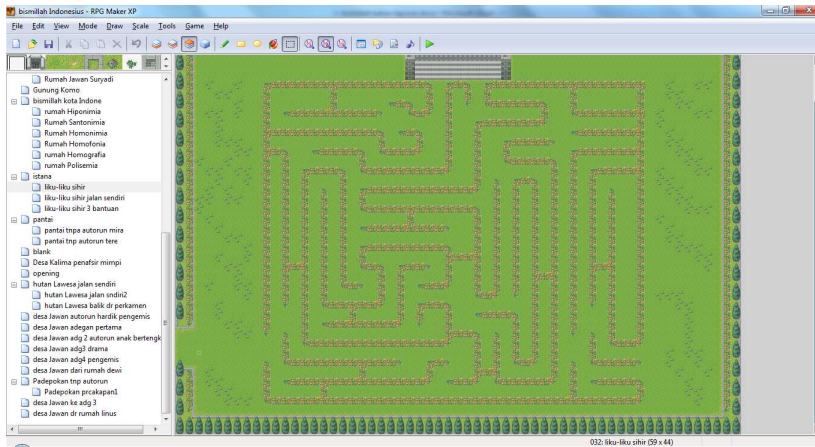
Gambar 19. Tampilan *Mapping* Rumah Pramodya



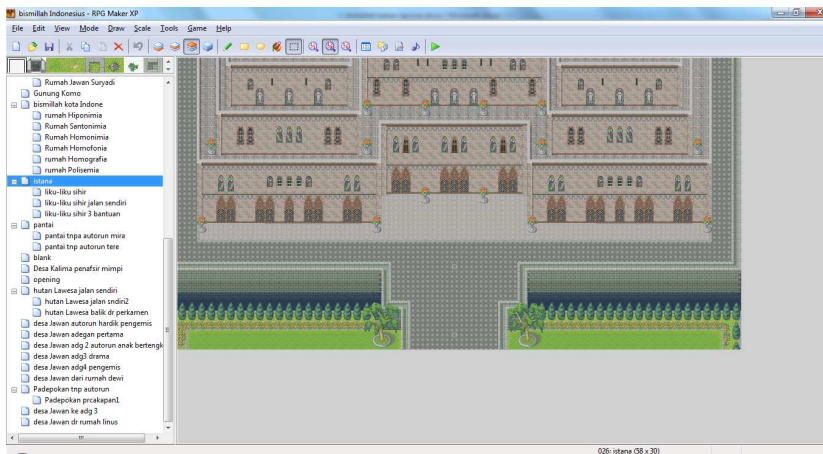
Gambar 20. Tampilan *Mapping* Rumah Ananta



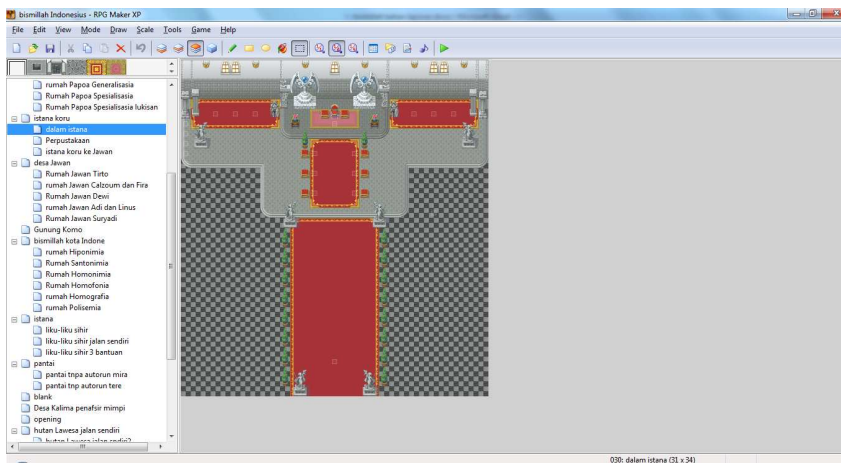
Gambar 21. Tampilan *Mapping* Rumah Marga T



Gambar 22. Tampilan *Mapping* Liku Sihir



Gambar 23. Tampilan *Mapping* Halaman Istana Indone



Gambar 24. Tampilan *Mapping* Singgasana Pangeran Nusan

5) Tampilan *Game Over*



Gambar 25. Tampilan *Game Over*

Lampiran 7

Buku Panduan *Game*

dan Cover Kemasan *Game*



Buku Panduan INDONESIUS

game edukasi buatan anak negeri

WAHYU NUR SUFIYATI
08201241036



PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2012



Pengantar

Game IndoneSius adalah game bergenre role playing game (RPG) yang dibuat menggunakan RPG Maker XP. Game IndoneSius ini dibuat untuk siswa kelas IX sekolah menengah pertama.

Game ini berisi soal-soal bahasa Indonesia berdasarkan standar kompetensi (SK) mengungkapkan informasi dalam bentuk iklan baris, resensi, dan karangan dan kompetensi dasar (KD) menyunting karangan dengan berpedoman pada ketepatan ejaan, tanda baca, pilihan kata, keefektifan kalimat, keterpaduan paragraf, dan kebulatan wacana. Indikator yang diharapkan bisa tercapai dengan penggunaan game ini antara lain sebagai berikut.

- 1) Siswa mampu menemukan kesalahan ejaan, pilihan kata, dan keefektifan kalimat.
- 2) Siswa mampu memperbaiki kesalahan ejaan, pilihan kata, dan keefektifan kalimat.

Game ini diharapkan mampu menjadi alternatif belajar siswa agar terbiasa berlatih soal-soal menyunting bahasa karangan sehingga meningkatkan kemampuan menyunting bahasa mereka. Dengan bermain game ini, siswa diharapkan mampu menemukan dan memperbaiki kesalahan ejaan, pilihan kata, dan keefektifan kalimat.

Surakarta, Agustus 2012

Wahyu N. Sufiyati (CP. 0852 9278 9525)

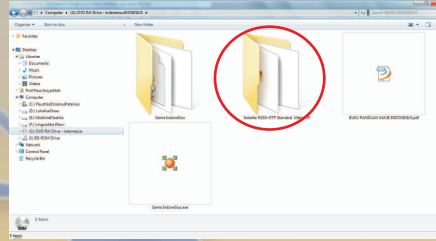


Cara Menginstal

RGSS+RTP Standard RPG Maker XP

2

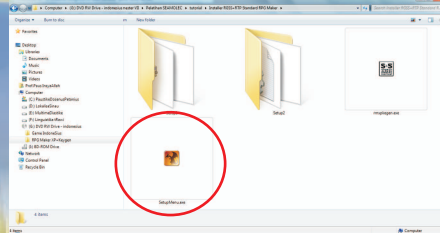
1 Buka folder Installer
RGSS+RTP
Standard
RPG Maker



Gambar 1
Tampilan Isi CD Game IndoneSius

3 Klik *Install*
RGSS+RTP Standard,

2 Klik dua kali pada
SetupMenu.exe,
akan muncul tampilan
sebagai berikut:



Gambar 2
Tampilan Isi Folder Installer RGSS+RTP Standard RPG Maker XP



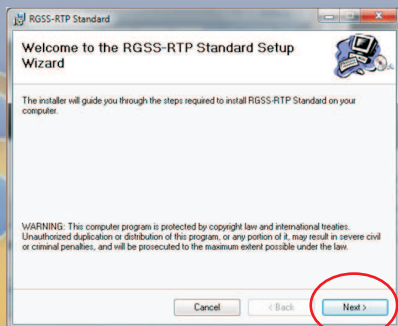
Gambar 3
Tampilan Setup Menu Installer RGSS+RTP Standard RPG Maker



Apabila **SetupMenu.exe** di folder luar tidak bisa digunakan,
silakan buka **Installer RGSS+RTP Standard RPG Maker.zip**

INDONESIUS
Bantu kalian belajar anak negeri!

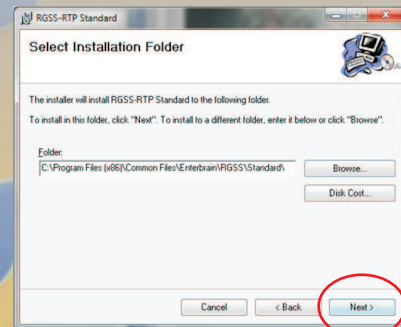
3 Klik *next*,
akan muncul
tampilan
sebagai berikut:



Gambar 4
Tampilan Kotak Dialog Selamat Datang di RGSS+RTP Standard RPG Maker XP

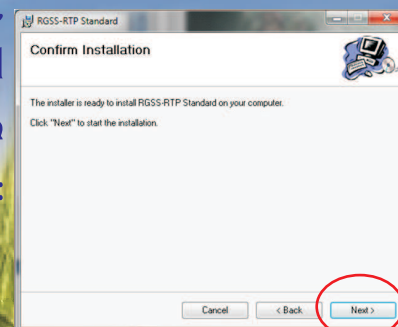
4 Klik *next*,
akan muncul
tampilan
sebagai berikut:

5 Klik *next*,
akan muncul
tampilan
sebagai berikut:



Gambar 5
Tampilan Kotak Dialog Pemilihan Disk sebagai Tempat Penginstalan
RGSS+RTP Standard RPG Maker XP

6 Klik *next*,
akan muncul
tampilan
sebagai berikut:

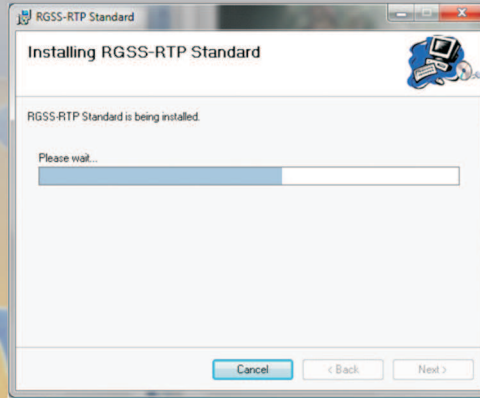


Gambar 6
Tampilan Confirm Installation dalam proses instalasi RPG Maker XP



INDONESIUS
Bantu kalian belajar anak negeri!

7 Klik *next*, akan muncul tampilan sebagai berikut, tungguhlah hingga proses instalasi selesai.



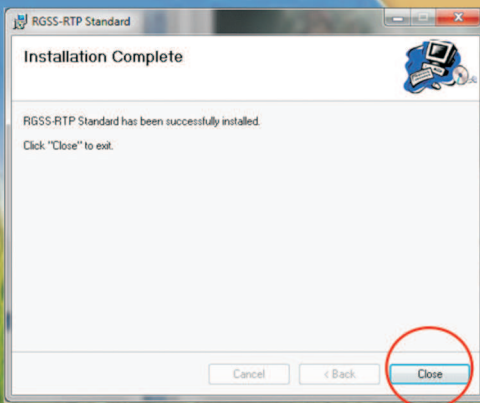
Gambar 7
Tampilan Proses Instalasi RGSS+RTP Standard RPG Maker XP

4



Gambar 8

Tampilan Pemberitahuan bahwa Proses Instalasi Selesai



Jika proses instalasi sudah selesai, akan muncul tampilan sebagai berikut, klik close.

8

RGSS+RTP Standard

RPG Maker XP

9

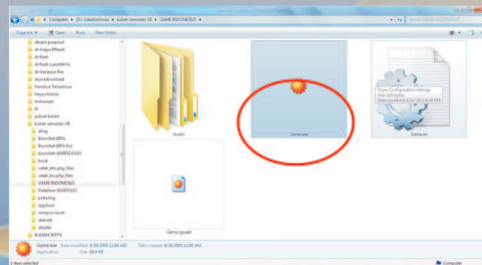
sudah terinstall di komputer Anda.

INDONESIUS
Game edukasi bahasa indonesia

S

Cara memainkan Game IndoneSius

1 Pastikan RPG Maker XP (RGSS+RTP Standard) sudah terinstall pada komputer Anda



Gambar 9
Tampilan Isi Folder Game IndoneSius



2 Klik dua kali pada Game.exe dalam folder Game IndoneSius



Gambar 10

Tampilan Awal Game IndoneSius

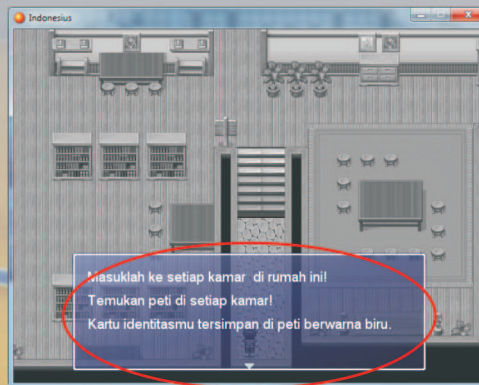
3 Akan muncul tampilan awal game (gambar 10) kemudian klik **new game**

INDONESIUS
Game edukasi bahasa indonesia

Apabila Game.exe di folder luar tidak bisa digunakan, silakan ekstrak file **Game IndoneSius.exe**



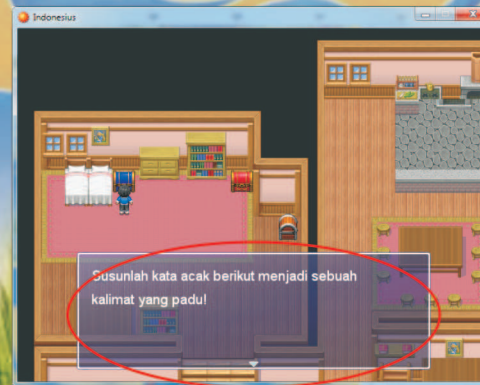
Bacalah setiap instruksi dalam kotak dialog untuk mengetahui misi apa saja yang harus Anda selesaikan, misalnya Anda diminta untuk mencari kartu identitas Anda yang tersimpan di peti biru di setiap kamar di rumah Anda, maka tugas Anda adalah mencari kamar-kamar di rumah Anda dan mencari peti biru yang dimaksud.



Gambar 11

Contoh Kotak Dialog berisi misi game

4 Anda bisa mendapatkan kartu identitas Anda setelah membuka peti tersebut dengan menjawab pertanyaan yang ditampilkan pada kotak dialog.

Gambar 12
Pemain mendekati peti untuk mencari kartu identitasnya

INDONESIUS
Game edukasi berbasis animasi



Tekan tombol enter untuk menampilkan instruksi selanjutnya

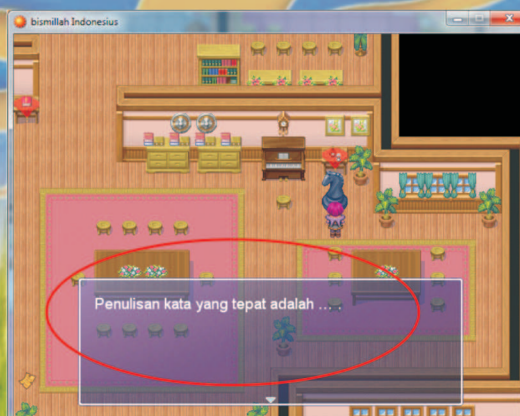


INDONESIUS
Game edukasi berbasis animasi



Gambar 13

Pemain mendekati surat yang diminta oleh Kepala Dusun Eja



Gambar 14

Contoh Kotak Dialog berisi pertanyaan dalam game

Biodata Pengembang

Nama: Wahyu Nur Sufiyati

TTL: Wonosobo, 10 Nopember 1989

CP. 0852 9278 9525

InshaAllah siap menerima
saran, kritik, maupun tawaran kerjasama
pengembangan media pembelajaran
berbasis RPG Maker XP

10

INDONESIUS

Game edukasi buatan anak negeri



Terima kasih:

Pak Joe	Mak Joe	Tony Prastono
Nak Joe I	Nak Joe III	Agus 'Ussup'
Pangesti Wiedarti, P.HO.	Prof. Dr. Suhardi	
Ari Kusmiatun, M.Hum.	Siti Maslakhah, M. Hum.	
Tim I - M H E R E 2012		
Teman-teman PBSI '08		
LokalisasiSinau.org	FONISIPA	
A. Nazar Fauzi	Arapa Effendi	
Akbar Ramadhan	Dayu Bagus P.	
Robi H. Salamah (kau temanku selalu)		
Yurnida N. Aziza (makasih :D)		
Hidayat Ishaq (yang belum lahir)		

ejaaan | diksi | kalimat efektif | tanda baca | unsur serapan |
sinonim | antonim | perubahan makna | pemenggalan kata

WAHYU NUR SUFIYATI
05201241036



Lampiran 8

Instrumen Penelitian

LEMBAR KUESIONER UNTUK GURU

PENILAIAN GURU MENGENAI PENGGUNAAN *GAME INDONESIA* DALAM PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Sasaran Program : Siswa kelas IX
Guru Bahasa Indonesia : _____
Tanggal Evaluasi : _____

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini ditujukan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai guru mata pelajaran Bahasa Indonesia mengenai kualitas *Game IndoneSius* yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Penilaian, kritik, dan saran dari Bapak/Ibu yang disampaikan melalui kuesioner ini akan menjadi acuan kami untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas *game* pembelajaran.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian, kritik, dan saran terhadap kualitas *Game IndoneSius* dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom skala sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

1 : sangat tidak baik/sangat tidak tepat/sangat tidak jelas

2 : tidak baik/tidak tepat/tidak jelas

3 : cukup baik/cukup tepat/cukup jelas

4 : baik/tepat/jelas

5 : sangat baik/sangat tepat/sangat jelas

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi, mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi kuesioner ini, kami sampaikan terima kasih.

Peneliti

Wahyu Nur Sufiyati

PENILAIAN GURU TERHADAP *GAME INDONESIA*

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar/Saran/ Kritik
		1	2	3	4	5	
A. Aspek Kualitas Soal Yang Digunakan dalam <i>Game IndoneSius</i>							
1.	kesesuaian soal-soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan tujuan pembelajaran						
2.	kesesuaian soal-soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD)						
3.	kesesuaian soal-soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan materi pembelajaran menyunting bahasa (ejaan, diksi, dan kalimat)						
4.	kesesuaian tingkat kesulitan soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan jenjang, jenis sekolah, dan tingkatan kelas uji coba (kelas IX)						
5.	kesesuaian rumusan soal dalam <i>game</i> dengan kompetensi yang diharapkan						
6.	kesesuaian jumlah soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan cakupan materi menyunting bahasa (ejaan, diksi, dan kalimat)						
7.	kelogisan sistematika penyajian soal yang digunakan dalam <i>game</i>						
8.	kejelasan soal yang digunakan dalam <i>game</i>						
9.	ketepatan pemilihan bahasa dalam penyusunan soal yang digunakan dalam <i>game</i>						
10.	kecukupan soal untuk pencapaian kompetensi yang diharapkan						
11.	kedalaman materi soal yang digunakan dalam <i>game</i>						
12.	variasi bentuk soal yang digunakan dalam <i>game</i>						
13.	ketepatan jenis/bentuk soal yang digunakan dalam <i>game</i>						
14.	penguatan positif untuk jawaban benar						
15.	penguatan positif untuk jawaban salah						
16.	kebenaran isi/konsep						
17.	aktualisasi soal yang digunakan dalam <i>game</i>						
B. Aspek Spesifikasi dan Tampilan <i>Game IndoneSius</i>							
18.	kejelasan tulisan soal yang digunakan dalam <i>game</i> untuk dibaca						
19.	kejelasan petunjuk menyelesaikan misi <i>game</i>						
20.	kemudahan memilih bagian <i>game</i> yang akan dimainkan						
21.	ketepatan musik latar yang digunakan dalam <i>game</i>						
22.	kemenarikan animasi						
23.	kemudahan <i>game</i> untuk dimainkan						
24.	kejelasan perintah-perintah dalam <i>game</i>						
25.	ketepatan penggunaan animasi untuk jawaban benar						
26.	ketepatan penggunaan animasi untuk jawaban salah						
C. Aspek Pembelajaran							
27.	keefektivan <i>game IndoneSius</i> dalam membuat pembelajaran menyunting (materi ejaan, diksi, kalimat) menjadi lebih mudah dipelajari						
28.	keefektivan <i>game IndoneSius</i> dalam membuat pembelajaran menyunting menjadi menarik						
29.	keefektivan <i>game IndoneSius</i> dalam membantu proses pembelajaran menyunting (materi ejaan, diksi, kalimat)						
30.	keefektivan <i>game IndoneSius</i> dalam meningkatkan motivasi belajar menyunting (materi ejaan, diksi, kalimat)						
31.	kenyamanan saat menggunakan <i>game IndoneSius</i> sebagai media pembelajaran menyunting (materi ejaan, diksi, kalimat)						

1. Apakah ada soal, misi, atau adegan dalam *game* yang menurut Bapak/Ibu perlu diperbaiki, ditambahi, atau dihilangkan?

a. iya

b. tidak

apabila Bapak/Ibu menjawab “iya”, bagian *game* yang mana yang perlu diperbaiki?

bagaimana bentuk perbaikan yang baik menurut Bapak/Ibu?

2. Apakah ada kendala yang Bapak/Ibu temui ketika mengoperasikan *game IndoneSius*?

a. iya

b. tidak

apabila Bapak/Ibu menjawab “iya”, kendala apa sajakah yang Bapak/Ibu temui?

3. Apa kritik, saran, atau komentar Bapak/Ibu terhadap *game IndoneSius*?

4. Apa kritik, saran, atau komentar Bapak/Ibu terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *game IndoneSius*?

5. Apakah harapan Bapak/Ibu terhadap pengembangan *game* ini selanjutnya?

Wonosobo, _____

Guru Bahasa Indonesia

NIP

LEMBAR KUESIONER UNTUK SISWA

PENILAIAN SISWA MENGENAI PENGGUNAAN *GAME INDONESIUS* DALAM PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Sasaran Program : Siswa kelas IX
Tanggal : _____

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini ditujukan untuk mendapatkan informasi dari Adik-adik sebagai calon pengguna *Game IndoneSius* mengenai kualitas *Game IndoneSius* yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Penilaian, kritik, dan saran dari Adik-adik yang disampaikan melalui kuesioner ini akan menjadi acuan kami untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas *game* pembelajaran.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Adik-adik memberikan penilaian, kritik, dan saran terhadap kualitas *Game IndoneSius* dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom jawaban sesuai dengan pendapat Adik-adik:
S = setuju
KS = kurang setuju
TS = tidak setuju
4. Isilah lembar evaluasi ini dengan jujur dan apa adanya karena jawaban yang Adik-adik berikan tidak mempengaruhi nilai mata pelajaran bahasa Indonesia Adik-adik.
5. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi, mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.
6. Atas kesediaan Adik-adik untuk mengisi kuesioner ini, kami sampaikan terima kasih.

Peneliti

Wahyu Nur Sufiyati

PENILAIAN SISWA
TERHADAP *GAME INDONESIA*

No.	Aspek yang Dinilai	Jawaban			Komentar/Saran/Kritik
		S	KS	TS	
A. Aspek Isi/Materi					
1.	soal-soal yang digunakan dalam <i>game</i> sesuai dengan materi belajar menyunting (ejaan, diksi, dan kalimat) yang diajarkan di sekolah				
2.	soal dirumuskan dengan jelas (tidak membingungkan atau menimbulkan penafsiran ganda)				
3.	soal-soal yang digunakan dalam <i>game</i> mudah				
4.	soal-soal yang digunakan dalam <i>game</i> sulit				
5.	bahasa dalam soal yang digunakan dalam <i>game</i> mudah untuk dipahami				
B. Aspek Pembelajaran					
6.	<i>Game IndoneSius</i> membuat materi pembelajaran menyunting (ejaan, diksi, dan kalimat) menjadi lebih mudah dipelajari				
7.	<i>Game IndoneSius</i> membuat pembelajaran menyunting (ejaan, diksi, dan kalimat) menjadi lebih menarik				
8.	<i>Game IndoneSius</i> membantu proses pembelajaran menyunting (ejaan, diksi, dan kalimat)				
9.	<i>Game IndoneSius</i> meningkatkan motivasi belajar materi menyunting (ejaan, diksi, dan kalimat)				
10.	<i>Game IndoneSius</i> nyaman digunakan sebagai media pembelajaran				
C. Aspek Spesifikasi dan Tampilan <i>Game</i> Edukasi					
11.	tulisan dalam <i>game</i> jelas untuk dibaca				
12.	petunjuk penyelesaian misi dalam <i>game</i> jelas				
13.	perintah-perintah dalam <i>game</i> jelas				
14.	petunjuk penggunaan jelas				
15.	pemilihan bagian <i>game</i> yang akan dimainkan mudah				
16.	musik latar yang digunakan dalam <i>game</i> tepat				
17.	animasi yang digunakan dalam <i>game</i> menarik				
18.	<i>Game IndoneSius</i> mudah untuk dimainkan				
19.	durasi <i>game</i> cukup				

1. Apakah ada soal, misi, atau adegan dalam *game* yang menurut Adik-adik perlu diperbaiki, ditambahi, atau dihilangkan?

a. iya

b. tidak

apabila Adik-adik menjawab “iya”, bagian *game* yang mana yang perlu diperbaiki?

bagaimana bentuk perbaikan yang baik menurut Adik-adik?

2. Apakah Adik-adik merasa senang saat memainkan *game* edukasi *IndoneSius*? Berikan alasan Adik-adik!

a. iya

b. tidak

3. Apakah Adik-adik mampu bermain hingga akhir *game*? Berikan alasan Adik-adik!

a. iya

b. tidak

4. Apakah ada kendala yang Adik-adik temui ketika mengoperasikan *game IndoneSius*?

a. iya

b. tidak

apabila Adik-adik menjawab “iya”, kendala apa sajakah yang Adik-adik temui?

5. Apa kritik, saran, atau komentar Adik-adik terhadap *game IndoneSius*?

6. Apa kritik, saran, atau komentar Adik-adik terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *game IndoneSius*?

7. Apakah harapan Adik-adik terhadap pengembangan *game IndoneSius* ini selanjutnya?

LEMBAR KUESIONER UNTUK AHLI MEDIA

EVALUASI *GAME INDONESIA* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Sasaran Program : Siswa kelas IX
Nama Ahli Media : _____
Tanggal Evaluasi : _____

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini ditujukan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli media mengenai kualitas *Game Indonesia* yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Penilaian, kritik, dan saran dari Bapak/Ibu yang disampaikan melalui kuesioner ini akan menjadi acuan kami untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas *game* pembelajaran.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian, kritik, dan saran terhadap kualitas *Game Indonesia* dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom skala sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

1 : sangat tidak baik/sangat tidak tepat/sangat tidak jelas

2 : tidak baik/tidak tepat/tidak jelas

3 : cukup baik/cukup tepat/cukup jelas

4 : baik/tepat/jelas

5 : sangat baik/sangat tepat/sangat jelas

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi, mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi kuesioner ini, kami sampaikan terima kasih.

Peneliti

Wahyu Nur Sufiyati

PENILAIAN AHLI MEDIA
TERHADAP *GAME* *INDONESIUS*

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar/Saran/Kritik
		1	2	3	4	5	
A. Aspek Tampilan <i>Game</i>							
1.	kemudahan alur <i>game</i> untuk dimainkan siswa kelas IX SMP						
2.	kemenarikan <i>game</i>						
3.	kesesuaian misi-misi (perintah-perintah) dalam <i>game</i> dengan alur <i>game</i>						
4.	kejelasan perintah (misi) dalam <i>game</i>						
5.	kejelasan petunjuk yang disediakan dalam <i>game</i>						
6.	kesesuaian alur <i>game</i> dengan soal-soal yang digunakan						
7.	kesesuaian penggunaan mapping dengan alur <i>game</i>						
8.	ketepatan penempatan pemain dan hal-hal yang harus dicari oleh pemain						
9.	keserasian warna tulisan dengan background						
10.	ketepatan pemilihan musik latar						
11.	ketepatan animasi yang digunakan untuk jawaban benar						
12.	ketepatan animasi yang digunakan untuk jawaban salah						
13.	ketepatan animasi yang digunakan untuk misi selesai						
14.	ketepatan pemilihan tokoh dengan alur dan tujuan <i>game</i> (sebagai <i>game</i> edukasi)						
B. Aspek Pemrograman <i>Game</i>							
15.	tingkat interaktivitas siswa						
16.	kemudahan berinteraksi dengan <i>game</i> edukasi						
17.	kejelasan struktur navigasi						
18.	efisiensi teks						
19.	efisiensi <i>mapping</i>						
C. (<i>Side Product</i>) Buku Panduan <i>Game</i>							
20.	kesesuaian buku panduan dengan isi <i>game</i>						
21.	kejelasan petunjuk dalam buku panduan <i>game</i>						
22.	Ketepatan penggunaan bahasa dalam buku panduan <i>game</i>						
23.	ketepatan penggunaan gambar						

[illegible]

Game IndoneSius ini dinyatakan:*)

- Yogyakarta, _____
Ahli Media

NIP

LEMBAR KUESIONER UNTUK AHLI MATERI

EVALUASI *GAME INDONESIA* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Sasaran Program : Siswa kelas IX
Nama Ahli Materi : _____
Tanggal Evaluasi : _____

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini ditujukan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi mengenai kualitas *Game Indonesia* yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Penilaian, kritik, dan saran dari Bapak/Ibu yang disampaikan melalui kuesioner ini akan menjadi acuan kami untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas *game* pembelajaran.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian, kritik, dan saran terhadap kualitas *Game Indonesia* dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom skala sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

1 : sangat tidak baik/sangat tidak tepat/sangat tidak jelas

2 : tidak baik/tidak tepat/tidak jelas

3 : cukup baik/cukup tepat/cukup jelas

4 : baik/tepat/jelas

5 : sangat baik/sangat tepat/sangat jelas

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi, mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi kuesioner ini, kami sampaikan terima kasih.

Peneliti

Wahyu Nur Sufiyati

PENILAIAN AHLI MATERI
TERHADAP *GAME INDONESIA*

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar/Saran/Kritik
		1	2	3	4	5	
A. Aspek Kesesuaian Soal							
1.	kesesuaian soal-soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan tujuan pembelajaran						
2.	kesesuaian soal-soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD)						
3.	kesesuaian soal-soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan materi pembelajaran menyunting bahasa (ejaan, diksi, dan kalimat)						
4.	kesesuaian tingkat kesulitan soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan jenjang, jenis sekolah, dan tingkatan kelas uji coba (kelas IX)						
5.	kesesuaian rumusan soal dalam <i>game</i> dengan kompetensi yang diharapkan						
6.	kesesuaian jumlah soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan cakupan materi menyunting bahasa (ejaan, diksi, dan kalimat)						
B. Aspek Penyajian Soal							
7.	kebenaran isi/konsep						
8.	kedalaman materi soal yang digunakan dalam <i>game</i>						
9.	kelogisan sistematika penyajian soal yang digunakan dalam <i>game</i>						
10.	kejelasan soal yang digunakan dalam <i>game</i>						
11.	ketepatan penggunaan bahasa dalam soal yang digunakan dalam <i>game</i>						
12.	variasi bentuk soal yang digunakan dalam <i>game</i>						
13.	aktualisasi soal yang digunakan dalam <i>game</i>						
14.	ketepatan jenis/bentuk soal yang digunakan dalam <i>game</i>						
15.	penguatan positif untuk jawaban benar						
16.	penguatan positif untuk jawaban salah						
C. Aspek Cakupan Soal							
17.	cakupan soal untuk materi menyunting bahasa (ejaan, diksi, dan kalimat)						
18.	cakupan soal untuk pencapaian kompetensi						

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

Soal-soal yang digunakan dalam *Game IndoneSius* ini dinyatakan:*)

- Yogyakarta, _____

NIP

*) mohon beri tanda silang pada pilihan Bapak/Ibu

Lampiran 9

Analisis Data

PENILAIAN AHLI MATERI
TERHADAP *GAME* *INDONESIUS*

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar/Saran/Kritik
		1	2	3	4	5	
A. Aspek Kesesuaian Soal							
1.	kesesuaian soal-soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan tujuan pembelajaran		✓				
2.	kesesuaian soal-soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD)		✓				
3.	kesesuaian soal-soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan materi pembelajaran menyunting bahasa (ejaan, diksi, dan kalimat)		✓				
4.	kesesuaian tingkat kesulitan soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan jenjang, jenis sekolah, dan tingkatan kelas uji coba (kelas IX)				✓		
5.	kesesuaian rumusan soal dalam <i>game</i> dengan kompetensi yang diharapkan		✓				
6.	kesesuaian jumlah soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan cakupan materi menyunting bahasa (ejaan, diksi, dan kalimat)				✓		
B. Aspek Penyajian Soal							
7.	kebenaran isi/konsep				✓		
8.	kedalaman materi soal yang digunakan dalam <i>game</i>			✓			
9.	kelogisan sistematika penyajian soal yang digunakan dalam <i>game</i>				✓		
10.	kejelasan soal yang digunakan dalam <i>game</i>			✓			
11.	ketepatan penggunaan bahasa dalam soal yang digunakan dalam <i>game</i>			✓			
12.	variasi bentuk soal yang digunakan dalam <i>game</i>			✓			
13.	aktualisasi soal yang digunakan dalam <i>game</i>			✓			
14.	ketepatan jenis/bentuk soal yang digunakan dalam <i>game</i>		✓				
15.	penguatan positif untuk jawaban benar					✓	
16.	penguatan positif untuk jawaban salah					✓	
C. Aspek Cakupan Soal							
17.	cakupan soal untuk materi menyunting bahasa (ejaan, diksi, dan kalimat)		✓				
18.	cakupan soal untuk pencapaian kompetensi		✓				

Komentar dan saran untuk perbaikan:

Soal kurang sesuai dengan konteks karena berupa kata lepas dan kalimat lepas, tapi game ini tetap bisa digunakan sebagai media latihan soal. Walaupun soal-soal yang digunakan tidak seperti soal-soal ujian nasional.

Selengkapnya hilangkan soal-soal homonim, homograf Antonim sinonim, denotasi dan konotasi karena tidak ada di SKLUN. Selengkapnya diganti dengan soal mengenai kata baku dan tidak baku

Kesimpulan:

Soal-soal yang digunakan dalam *Game IndoneSius* ini dinyatakan:*)

1. layak untuk digunakan tanpa revisi
2. layak untuk digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
3. tidak layak untuk digunakan

Wonosobo, _____

Ahli Materi



Ani Astuti, S.Pd

NIP. 196210291983022003

*) mohon beri tanda silang pada pilihan Bapak/Ibu

PENILAIAN AHLI MATERI
TERHADAP *GAME* *INDONESIUS*

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar/Saran/Kritik
		1	2	3	4	5	
A. Aspek Kesesuaian Soal							
1.	kesesuaian soal-soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan tujuan pembelajaran				✓	✓	
2.	kesesuaian soal-soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD)				✓	✓	
3.	kesesuaian soal-soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan materi pembelajaran menyunting bahasa (ejaan, diksi, dan kalimat)				✓	✓	
4.	kesesuaian tingkat kesulitan soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan jenjang, jenis sekolah, dan tingkatan kelas uji coba (kelas IX)				✓		
5.	kesesuaian rumusan soal dalam <i>game</i> dengan kompetensi yang diharapkan				✓	✓	
6.	kesesuaian jumlah soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan cakupan materi menyunting bahasa (ejaan, diksi, dan kalimat)				✓		
B. Aspek Penyajian Soal							
7.	kebenaran isi/konsep				✓		
8.	kedalaman materi soal yang digunakan dalam <i>game</i>				✓	✓	
9.	kelogisan sistematika penyajian soal yang digunakan dalam <i>game</i>				✓		
10.	kejelasan soal yang digunakan dalam <i>game</i>				✓	✓	
11.	ketepatan penggunaan bahasa dalam soal yang digunakan dalam <i>game</i>				✓	✓	
12.	variasi bentuk soal yang digunakan dalam <i>game</i>				✓	✓	
13.	aktualisasi soal yang digunakan dalam <i>game</i>			✓	✓		
14.	ketepatan jenis/bentuk soal yang digunakan dalam <i>game</i>				✓		
15.	penguatan positif untuk jawaban benar				✓	✓	
16.	penguatan positif untuk jawaban salah				✓	✓	
C. Aspek Cakupan Soal							
17.	cakupan soal untuk materi menyunting bahasa (ejaan, diksi, dan kalimat)				✓	✓	
18.	cakupan soal untuk pencapaian kompetensi				✓		

Komentar dan saran untuk perbaikan:

Bagus

Kesimpulan:

Soal-soal yang digunakan dalam *Game IndoneSius* ini dinyatakan:*)

- ① layak untuk digunakan tanpa revisi
2. layak untuk digunakan dengan revisi sesuai dengan saran
3. tidak layak untuk digunakan

Wonosobo, _____

Ahli Materi



Duci Astuti, S.Pd

NIP. 19621029 198302 2003

*) mohon beri tanda silang pada pilihan Bapak/Ibu

ASPEK PENILAIAN AHLI MEDIA
MENGENAI GAME INDONESIUS

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar/Saran/Kritik
		1	2	3	4	5	
A. Aspek Tampilan <i>Game</i>							
1.	kemudahan alur <i>game</i> untuk dimainkan siswa kelas IX SMP			✓			
2.	kemenarikan <i>game</i>				✓		
3.	kesesuaian misi-misi (perintah-perintah) dalam <i>game</i> dengan alur <i>game</i>					✓	
4.	kejelasan perintah (misi) dalam <i>game</i>				✓		
5.	kejelasan petunjuk yang disediakan dalam <i>game</i>			✓			
6.	kesesuaian alur <i>game</i> dengan soal-soal yang digunakan			✓			
7.	kesesuaian penggunaan mapping dengan alur <i>game</i>			✓			
8.	ketepatan penempatan pemain dan hal-hal yang harus dicari oleh pemain				✓		
9.	kесerasian warna tulisan dengan background				✓		
10.	ketepatan pemilihan musik latar			✓			
11.	ketepatan animasi yang digunakan untuk jawaban benar				✓		
12.	ketepatan animasi yang digunakan untuk jawaban salah				✓		
13.	ketepatan animasi yang digunakan untuk misi selesai				✓		
14.	ketepatan pemilihan tokoh dengan alur dan tujuan <i>game</i> (sebagai <i>game</i> edukasi)				✓		
B. Aspek Pemrograman <i>Game</i>							
15.	tingkat interaktivitas siswa				✓		
16.	kemudahan berinteraksi dengan <i>game</i> edukasi			✓			
17.	kejelasan struktur navigasi				✓		
18.	efisiensi teks				✓		
19.	efisiensi <i>mapping</i>				✓		
C. (<i>Side Product</i>) Buku Panduan <i>Game</i>							
20.	kesesuaian buku panduan dengan isi <i>game</i>		✓				
21.	kejelasan petunjuk dalam buku panduan <i>game</i>		✓				
22.	Ketepatan penggunaan bahasa dalam buku panduan <i>game</i>			✓			
23.	ketepatan penggunaan gambar				✓		

Komentar dan saran untuk perbaikan:

- * Tampilan file/isi CD dan tampilan logo yg ada di buku panduan berbeda → sebaiknya hal ini harus sama persis shg user tdk kesulitan utk melakukan proses install
 - * Tampilan Game sebaiknya Full screen
 - * Pada waktu muncul tampilan pertama kali → user sebaiknya dikasih petunjuk ~~apa~~ harus melakukan apa.
 - * hal itu sama dgn setiap tampilan menu baru
 - * ~~user~~
 - * Seharusnya ~~sebelum~~ ada informasi memainkan game menggunakan keyboard or mouse
 - * Mengapa kita tdk bisa back/kembali ke perintah sebelumnya
 - * Petunjuk arah tdk ada → mana utara?
 - * Menyusun kalimat, sebaiknya pernyataan dan ganti baris
- | | | | | | |
|-------------------|-------------|---------------|----------------|-------------|------------|
| <u>Menghadapi</u> | <u>siap</u> | <u>daerah</u> | <u>sekitar</u> | <u>yang</u> | <u>Ada</u> |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
- * Alangkah baiknya cover CD / buku petunjuk tdk memiliki warna? yg cerah shg ~~lebih~~ lebih ~~menarik~~ memberi kesan fresh dan menarik

Kesimpulan:

Game IndoneSius ini dinyatakan:*)

1. layak untuk digunakan/diujicobakan di lapangan tanpa revisi
- ② layak untuk digunakan/diujicobakan di lapangan dengan revisi sesuai dengan saran
3. tidak layak untuk digunakan/diujicobakan di lapangan

Yogyakarta, 8 Sept 2012

Ahli Media

Nur Hadi W, M. Eng.

NIP 19780119 2003121 002

PENILAIAN AHLI MEDIA
TERHADAP *GAME* *INDONESIUS*

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar/Saran/Kritik
		1	2	3	4	5	
A. Aspek Tampilan <i>Game</i>							
1.	kemudahan alur <i>game</i> untuk dimainkan siswa kelas IX SMP				✓		
2.	kemenarikan <i>game</i>				✓		
3.	kesesuaian misi-misi (perintah-perintah) dalam <i>game</i> dengan alur <i>game</i>				✓		
4.	kejelasan perintah (misi) dalam <i>game</i>					✓	
5.	kejelasan petunjuk yang disediakan dalam <i>game</i>					✓	
6.	kesesuaian alur <i>game</i> dengan soal-soal yang digunakan				✓		
7.	kesesuaian penggunaan mapping dengan alur <i>game</i>				✓		
8.	ketepatan penempatan pemain dan hal-hal yang harus dicari oleh pemain				✓		
9.	keserasian warna tulisan dengan background			✓			
10.	ketepatan pemilihan musik latar				✓		
11.	ketepatan animasi yang digunakan untuk jawaban benar				✓		
12.	ketepatan animasi yang digunakan untuk jawaban salah				✓		
13.	ketepatan animasi yang digunakan untuk misi selesai				✓		
14.	ketepatan pemilihan tokoh dengan alur dan tujuan <i>game</i> (sebagai <i>game</i> edukasi)				✓		
B. Aspek Pemrograman <i>Game</i>							
15.	tingkat interaktivitas siswa				✓		
16.	kemudahan berinteraksi dengan <i>game</i> edukasi				✓		
17.	kejelasan struktur navigasi				✓		
18.	efisiensi teks					✓	
19.	efisiensi <i>mapping</i>				✓		
C. (Side Product) Buku Panduan <i>Game</i>							
20.	kesesuaian buku panduan dengan isi <i>game</i>				✓		
21.	kejelasan petunjuk dalam buku panduan <i>game</i>				✓		
22.	Ketepatan penggunaan bahasa dalam buku panduan <i>game</i>				✓		
23.	ketepatan penggunaan gambar				✓		

Komentar dan saran untuk perbaikan:

+ Buku petunjuk terdapat urutan halaman yg salah
perbaiki tata letak halamannya.

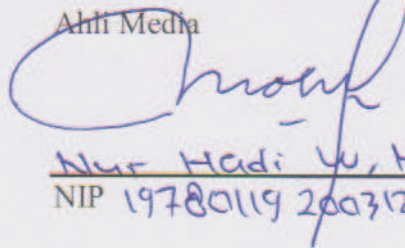
Kesimpulan:

Game IndoneSius ini dinyatakan:*)

1. layak untuk digunakan/diujicobakan di lapangan tanpa revisi
- ☒ 2. layak untuk digunakan/diujicobakan di lapangan dengan revisi sesuai dengan saran
3. tidak layak untuk digunakan/diujicobakan di lapangan

Yogyakarta, 26 Sept 2017

Ahli Media



Nur Hadi Yu, M.Eng.

NIP 19780119 200312 1 002

*) mohon beri tanda silang pada pilihan Bapak/Ibu

PENILAIAN AHLI MEDIA
TERHADAP *GAME* *INDONESIUS*

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar/Saran/Kritik
		1	2	3	4	5	
A. Aspek Tampilan <i>Game</i>							
1.	kemudahan alur <i>game</i> untuk dimainkan siswa kelas IX SMP				✓		
2.	kemenarikan <i>game</i>				✓		
3.	kesesuaian misi-misi (perintah-perintah) dalam <i>game</i> dengan alur <i>game</i>			✓			
4.	kejelasan perintah (misi) dalam <i>game</i>					✓	
5.	kejelasan petunjuk yang disediakan dalam <i>game</i>					✓	
6.	kesesuaian alur <i>game</i> dengan soal-soal yang digunakan					✓	
7.	kesesuaian penggunaan mapping dengan alur <i>game</i>				✓		
8.	ketepatan penempatan pemain dan hal-hal yang harus dicari oleh pemain			✓			
9.	keserasian warna tulisan dengan background				✓		
10.	ketepatan pemilihan musik latar			✓			
11.	ketepatan animasi yang digunakan untuk jawaban benar				✓		
12.	ketepatan animasi yang digunakan untuk jawaban salah				✓		
13.	ketepatan animasi yang digunakan untuk misi selesai				✓		
14.	ketepatan pemilihan tokoh dengan alur dan tujuan <i>game</i> (sebagai <i>game</i> edukasi)			✓			
B. Aspek Pemrograman <i>Game</i>							
15.	tingkat interaktivitas siswa					✓	
16.	kemudahan berinteraksi dengan <i>game</i> edukasi				✓		
17.	kejelasan struktur navigasi			✓			
18.	efisiensi teks			✓			
19.	efisiensi <i>mapping</i>		✓				
C. (Side Product) Buku Panduan <i>Game</i>							
20.	kesesuaian buku panduan dengan isi <i>game</i>					✓	
21.	kejelasan petunjuk dalam buku panduan <i>game</i>				✓		
22.	Ketepatan penggunaan bahasa dalam buku panduan <i>game</i>				✓		
23.	ketepatan penggunaan gambar			✓			

Komentar dan saran untuk perbaikan:

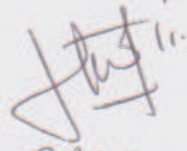
- + Mapping terlalu luas, sehingga proses mencari event / perintah berikutnya terasa lama.
- + beberapa penyok animasi masih aneh perubahannya perlu diperbaiki, agar tidak timbul kesalah pahamen
- + lebih menarik jika ditambah gambar karakter

Kesimpulan:

Game IndoneSius ini dinyatakan:*)

1. layak untuk digunakan/diujicobakan di lapangan tanpa revisi
- ☒ 2. layak untuk digunakan/diujicobakan di lapangan dengan revisi sesuai dengan saran
3. tidak layak untuk digunakan/diujicobakan di lapangan

Yogyakarta, 15 September 2012
Ahli Media


DAYU BAGUS P.
NIP

*) mohon beri tanda silang pada pilihan Bapak/Ibu

PENILAIAN AHLI MEDIA
TERHADAP GAME INDONESIUS

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar/Saran/Kritik
		1	2	3	4	5	
A. Aspek Tampilan <i>Game</i>							
1.	kemudahan alur <i>game</i> untuk dimainkan siswa kelas IX SMP					✓	
2.	kemenarikan <i>game</i>					✓	
3.	kesesuaian misi-misi (perintah-perintah) dalam <i>game</i> dengan alur <i>game</i>				✓		
4.	kejelasan perintah (misi) dalam <i>game</i>				✓		
5.	kejelasan petunjuk yang disediakan dalam <i>game</i>				✓		
6.	kesesuaian alur <i>game</i> dengan soal-soal yang digunakan			✓			
7.	kesesuaian penggunaan mapping dengan alur <i>game</i>				✓		
8.	ketepatan penempatan pemain dan hal-hal yang harus dicari oleh pemain					✓	
9.	kесerasian warna tulisan dengan background				✓		
10.	ketepatan pemilihan musik latar						
11.	ketepatan animasi yang digunakan untuk jawaban benar					✓	
12.	ketepatan animasi yang digunakan untuk jawaban salah					✓	
13.	ketepatan animasi yang digunakan untuk misi selesai					✓	
14.	ketepatan pemilihan tokoh dengan alur dan tujuan <i>game</i> (sebagai <i>game</i> edukasi)				✓		
B. Aspek Pemrograman <i>Game</i>							
15.	tingkat interaktivitas siswa					✓	
16.	kemudahan berinteraksi dengan <i>game</i> edukasi					✓	
17.	kejelasan struktur navigasi				✓		
18.	efisiensi teks				✓		
19.	efisiensi <i>mapping</i>					✓	
C. (<i>Side Product</i>) Buku Panduan <i>Game</i>							
20.	kesesuaian buku panduan dengan isi <i>game</i>					✓	
21.	kejelasan petunjuk dalam buku panduan <i>game</i>				✓		
22.	Ketepatan penggunaan bahasa dalam buku panduan <i>game</i>				✓		
23.	ketepatan penggunaan gambar					✓	

Komentar dan saran untuk perbaikan:

- + Dik untuk desain mapping sudah lebih efisien
- + animasi - animasi pelengkap yang menarik telat.
- 8 perbaikan .

Kesimpulan:

Game IndoneSius ini dinyatakan:*)

- ☒ layak untuk digunakan/diujicobakan di lapangan tanpa revisi
- 2. layak untuk digunakan/diujicobakan di lapangan dengan revisi sesuai dengan saran
- 3. tidak layak untuk digunakan/diujicobakan di lapangan

Yogyakarta, 21 September 2012
Ahli Media

DAU Bagus Permata.
NIP

*) mohon beri tanda silang pada pilihan Bapak/Ibu

Tabel Konversi Skor Ideal ke dalam Nilai Skala Lima

Nilai	Skor	Perhitungan	Kriteria
5	$X > M_i + 1,80 SD_i$	$X > 4,2$	Sangat baik
4	$M_i + 0,60 SD_i < X \leq M_i + 1,80 SD_i$	$3,4 < X \leq 4,2$	Baik
3	$M_i - 0,60 SD_i < X \leq M_i + 0,60 SD_i$	$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup
2	$M_i - 1,80 SD_i < X \leq M_i - 0,60 SD_i$	$1,8 < X \leq 2,6$	Tidak baik
1	$X \leq M_i - 1,80 SD_i$	$X \leq 1,8$	Sangat tidak baik

Hasil Validasi Sebelum Revisi oleh Guru

dari Aspek Kualitas Soal yang Digunakan dalam *Game Indonesius*

No.	Indikator	Skor	Kategori
1	kesesuaian soal-soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan tujuan pembelajaran	3	cukup
2	kesesuaian soal-soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD)	3	cukup
3	kesesuaian soal-soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan materi pembelajaran menyunting bahasa (ejaan, diksi, dan kalimat)	4	baik
4	kesesuaian tingkat kesulitan soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan jenjang, jenis sekolah, dan tingkatan kelas uji coba (kelas IX)	3	cukup
5	kesesuaian rumusan soal dalam <i>game</i> dengan kompetensi yang diharapkan	3	cukup
6	kesesuaian jumlah soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan cakupan materi menyunting bahasa (ejaan, diksi, dan kalimat)	3	cukup
7	kelogisan sistematika penyajian soal yang digunakan dalam <i>game</i>	4	baik
8	kejelasan soal yang digunakan dalam <i>game</i>	3	cukup
9	ketepatan pemilihan bahasa dalam penyusunan soal yang digunakan dalam <i>game</i>	3	cukup
10	kecukupan soal untuk pencapaian kompetensi yang diharapkan	3	cukup
11	kedalaman materi soal yang digunakan dalam <i>game</i>	3	cukup
12	variasi bentuk soal yang digunakan dalam <i>game</i>	4	baik
13	ketepatan jenis/bentuk soal yang digunakan dalam <i>game</i>	2	tidak baik
14	penguatan positif untuk jawaban benar	2	tidak baik
15	penguatan positif untuk jawaban salah	2	tidak baik
16	kebenaran isi/konsep	4	baik
17	aktualisasi soal yang digunakan dalam <i>game</i>	3	cukup
jumlah		52	
rata-rata		3,05	cukup

Hasil Validasi Sebelum Revisi oleh Guru dari Aspek Spesifikasi dan Tampilan *Game Indonesius*

No.	Indikator	Skor	Kategori
18	kejelasan tulisan soal yang digunakan dalam <i>game</i> untuk dibaca	3	cukup
19	kejelasan petunjuk menyelesaikan misi <i>game</i>	3	cukup
20	kemudahan memilih bagian <i>game</i> yang akan dimainkan	4	baik
21	ketepatan musik latar yang digunakan dalam <i>game</i>	3	cukup
22	kemenarikan animasi	3	cukup
23	kemudahan <i>game</i> untuk dimainkan	2	tidak baik
24	kejelasan perintah-perintah dalam <i>game</i>	3	cukup
25	ketepatan penggunaan animasi untuk jawaban benar	3	cukup
26	ketepatan penggunaan animasi untuk jawaban salah	3	cukup
jumlah		27	
rata-rata		3,00	cukup

Hasil Validasi Sebelum Revisi oleh Guru dari Aspek Pembelajaran

No.	Indikator	Skor	Kategori
27	keefektivan <i>game Indonesius</i> dalam membuat pembelajaran menyunting (materi ejaan, diksi, kalimat) menjadi lebih mudah dipelajari	4	baik
28	keefektivan <i>game Indonesius</i> dalam membuat pembelajaran menyunting menjadi menarik	3	cukup
29	keefektivan <i>game Indonesius</i> dalam membantu proses pembelajaran menyunting (materi ejaan, diksi, kalimat)	2	tidak baik
30	keefektivan <i>game Indonesius</i> dalam meningkatkan motivasi belajar menyunting (materi ejaan, diksi, kalimat)	3	cukup
31	kenyamanan saat menggunakan <i>game Indonesius</i> sebagai media pembelajaran menyunting (materi ejaan, diksi, kalimat)	3	cukup
jumlah		15	
rata-rata		3,00	cukup

Hasil Validasi Sesudah Revisi oleh Guru
dari Aspek Kualitas Soal yang Digunakan dalam *Game Indonesius*

No.	Indikator	Skor	Kategori
1	kesesuaian soal-soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan tujuan pembelajaran	4	baik
2	kesesuaian soal-soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD)	4	baik
3	kesesuaian soal-soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan materi pembelajaran menyunting bahasa (ejaan, diksi, dan kalimat)	4	baik
4	kesesuaian tingkat kesulitan soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan jenjang, jenis sekolah, dan tingkatan kelas uji coba (kelas IX)	4	baik
5	kesesuaian rumusan soal dalam <i>game</i> dengan kompetensi yang diharapkan	4	baik
6	kesesuaian jumlah soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan cakupan materi menyunting bahasa (ejaan, diksi, dan kalimat)	4	baik
7	kelogisan sistematika penyajian soal yang digunakan dalam <i>game</i>	3	cukup
8	kejelasan soal yang digunakan dalam <i>game</i>	4	baik
9	ketepatan pemilihan bahasa dalam penyusunan soal yang digunakan dalam <i>game</i>	4	baik
10	kecukupan soal untuk pencapaian kompetensi yang diharapkan	4	baik
11	kedalaman materi soal yang digunakan dalam <i>game</i>	4	baik
12	variasi bentuk soal yang digunakan dalam <i>game</i>	4	baik
13	ketepatan jenis/bentuk soal yang digunakan dalam <i>game</i>	4	baik
14	penguatan positif untuk jawaban benar	5	sangat baik
15	penguatan positif untuk jawaban salah	5	sangat baik
16	kebenaran isi/konsep	4	baik
17	aktualisasi soal yang digunakan dalam <i>game</i>	4	baik
jumlah		69	
rata-rata		4,06	baik

Hasil Validasi Sesudah Revisi oleh Guru dari Aspek Spesifikasi dan Tampilan *Game Indonesius*

No.	Indikator	Skor	Kategori
18	kejelasan tulisan soal yang digunakan dalam <i>game</i> untuk dibaca	5	sangat baik
19	kejelasan petunjuk menyelesaikan misi <i>game</i>	4	baik
20	kemudahan memilih bagian <i>game</i> yang akan dimainkan	4	baik
21	ketepatan musik latar yang digunakan dalam <i>game</i>	2	tidak baik
22	kemenarikan animasi	4	baik
23	kemudahan <i>game</i> untuk dimainkan	4	baik
24	kejelasan perintah-perintah dalam <i>game</i>	4	baik
25	ketepatan penggunaan animasi untuk jawaban benar	5	sangat baik
26	ketepatan penggunaan animasi untuk jawaban salah	5	sangat baik
jumlah		37	
rata-rata		4,11	baik

Hasil Validasi Sesudah Revisi oleh Guru dari Aspek Pembelajaran

No.	Indikator	Skor	Kategori
27	keefektivan <i>game Indonesius</i> dalam membuat pembelajaran menyunting (materi ejaan, diksi, kalimat) menjadi lebih mudah dipelajari	4	baik
28	keefektivan <i>game Indonesius</i> dalam membuat pembelajaran menyunting menjadi menarik	4	baik
29	keefektivan <i>game Indonesius</i> dalam membantu proses pembelajaran menyunting (materi ejaan, diksi, kalimat)	4	baik
30	keefektivan <i>game Indonesius</i> dalam meningkatkan motivasi belajar menyunting (materi ejaan, diksi, kalimat)	4	baik
31	kenyamanan saat menggunakan <i>game Indonesius</i> sebagai media pembelajaran menyunting (materi ejaan, diksi, kalimat)	4	baik
jumlah		20	
rata-rata		4,00	baik

Hasil Validasi Sebelum Revisi oleh Ahli Materi dari Aspek Kesesuaian Soal

No.	Indikator	Skor	Kategori
1	kesesuaian soal-soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan tujuan pembelajaran	2	tidak baik
2	kesesuaian soal-soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD)	2	tidak baik
3	kesesuaian soal-soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan materi pembelajaran menyunting bahasa (ejaan, diksi, dan kalimat)	2	tidak baik
4	kesesuaian tingkat kesulitan soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan jenjang, jenis sekolah, dan tingkatan kelas uji coba (kelas IX)	4	baik
5	kesesuaian rumusan soal dalam <i>game</i> dengan kompetensi yang diharapkan	2	tidak baik
6	kesesuaian jumlah soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan cakupan materi menyunting bahasa (ejaan, diksi, dan kalimat)	4	baik
jumlah		16	
rata-rata		2,67	cukup

Hasil Validasi Sebelum Revisi oleh Ahli Materi dari Aspek Penyajian Soal

No.	Indikator	Skor	Kategori
7	kebenaran isi/konsep	4	baik
8	kedalaman materi soal yang digunakan dalam <i>game</i>	3	cukup
9	kelogisan sistematika penyajian soal yang digunakan dalam <i>game</i>	4	baik
10	kejelasan soal yang digunakan dalam <i>game</i>	3	cukup
11	ketepatan penggunaan bahasa dalam soal yang digunakan dalam <i>game</i>	3	cukup
12	variasi bentuk soal yang digunakan dalam <i>game</i>	3	cukup
13	aktualisasi soal yang digunakan dalam <i>game</i>	3	cukup
14	ketepatan jenis/bentuk soal yang digunakan dalam <i>game</i>	2	tidak baik
15	penguatan positif untuk jawaban benar	5	sangat baik
16	penguatan positif untuk jawaban salah	5	sangat baik
jumlah		35	
rata-rata		3,50	baik

Hasil Validasi Sebelum Revisi oleh Ahli Materi dari Aspek Cakupan Soal

No.	Indikator	Skor	Kategori
17	cakupan soal untuk materi menyunting bahasa (ejaan, diksi, dan kalimat)	2	tidak baik
18	cakupan soal untuk pencapaian kompetensi	2	tidak baik
jumlah		4	baik
rata-rata		2,00	tidak baik

Hasil Validasi Sesudah Revisi oleh Ahli Materi dari Aspek Kesesuaian Soal

No.	Indikator	Skor	Kategori
1	kesesuaian soal-soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan tujuan pembelajaran	5	sangat baik
2	kesesuaian soal-soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD)	5	sangat baik
3	kesesuaian soal-soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan materi pembelajaran menyunting bahasa (ejaan, diksi, dan kalimat)	5	sangat baik
4	kesesuaian tingkat kesulitan soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan jenjang, jenis sekolah, dan tingkatan kelas uji coba (kelas IX)	4	baik
5	kesesuaian rumusan soal dalam <i>game</i> dengan kompetensi yang diharapkan	5	sangat baik
6	kesesuaian jumlah soal yang digunakan dalam <i>game</i> dengan cakupan materi menyunting bahasa (ejaan, diksi, dan kalimat)	4	baik
jumlah		28	
rata-rata		4,67	sangat baik

Hasil Validasi Sesudah Revisi oleh Ahli Materi dari Aspek Penyajian Soal

No.	Indikator	Skor	Kategori
7	kebenaran isi/konsep	4	baik
8	kedalaman materi soal yang digunakan dalam <i>game</i>	5	sangat baik
9	kelogisan sistematika penyajian soal yang digunakan dalam <i>game</i>	4	baik
10	kejelasan soal yang digunakan dalam <i>game</i>	5	sangat baik
11	ketepatan penggunaan bahasa dalam soal yang digunakan dalam <i>game</i>	5	sangat baik
12	variasi bentuk soal yang digunakan dalam <i>game</i>	5	sangat baik
13	aktualisasi soal yang digunakan dalam <i>game</i>	3	cukup
14	ketepatan jenis/bentuk soal yang digunakan dalam <i>game</i>	4	baik
15	penguatan positif untuk jawaban benar	5	sangat baik
16	penguatan positif untuk jawaban salah	5	sangat baik
jumlah		45	
rata-rata		4,50	sangat baik

Hasil Validasi Sesudah Revisi oleh Ahli Materi dari Aspek Cakupan Soal

No.	Indikator	Skor	Kategori
17	cakupan soal untuk materi menyunting bahasa (ejaan, diksi, dan kalimat)	5	sangat baik
18	cakupan soal untuk pencapaian kompetensi	4	baik
jumlah		9	
rata-rata		4,50	sangat baik

Hasil Validasi Sebelum Revisi oleh Ahli Media I (Nur Hadi W., M. Eng.) dari Aspek Tampilan *Game*

No.	Indikator	Skor	Kategori
1	kemudahan alur <i>game</i> untuk dimainkan siswa kelas IX SMP	3	cukup
2	kemenarikan <i>game</i>	4	baik
3	kesesuaian misi-misi (perintah-perintah) dalam <i>game</i> dengan alur <i>game</i>	5	sangat baik
4	kejelasan perintah (misi) dalam <i>game</i>	4	baik
5	kejelasan petunjuk yang disediakan dalam <i>game</i>	3	cukup
6	kesesuaian alur <i>game</i> dengan soal-soal yang digunakan	3	cukup
7	kesesuaian penggunaan mapping dengan alur <i>game</i>	3	cukup
8	ketepatan penempatan pemain dan hal-hal yang harus dicari oleh pemain	4	baik
9	keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>	4	baik
10	ketepatan pemilihan musik latar	3	cukup
11	ketepatan animasi yang digunakan untuk jawaban benar	4	baik
12	ketepatan animasi yang digunakan untuk jawaban salah	4	baik
13	ketepatan animasi yang digunakan untuk misi selesai	4	baik
14	ketepatan pemilihan tokoh dengan alur dan tujuan <i>game</i> (sebagai <i>game</i> edukasi)	4	baik
jumlah		52	
rata-rata		3,71	baik

Hasil Validasi Sebelum Revisi oleh Ahli Media I (Nur Hadi W., M. Eng.)

dari Aspek Pemrograman *Game*

No.	Indikator	Skor	Kategori
15	tingkat interaktivitas siswa	4	baik
16	kemudahan berinteraksi dengan <i>game</i> edukasi	3	cukup
17	kejelasan struktur navigasi	4	baik
18	efisiensi teks	4	baik
19	efisiensi <i>mapping</i>	4	baik
jumlah		19	
rata-rata		3,80	baik

Hasil Validasi Sebelum Revisi oleh Ahli Media I (Nur Hadi W., M. Eng.)

dari Aspek (Side Product) Buku Panduan *Game*

No.	Indikator	Skor	Kategori
20	kesesuaian buku panduan dengan isi <i>game</i>	2	tidak baik
21	kejelasan petunjuk dalam buku panduan <i>game</i>	2	tidak baik
22	Ketepatan penggunaan bahasa dalam buku panduan <i>game</i>	3	cukup
23	ketepatan penggunaan gambar	4	baik
jumlah		11	
rata-rata		2,75	cukup

Hasil Validasi Sesudah Revisi oleh Ahli Media I (Nur Hadi W., M. Eng.) dari Aspek Tampilan *Game*

No.	Indikator	Skor	Kategori
1	kemudahan alur <i>game</i> untuk dimainkan siswa kelas IX SMP	4	baik
2	kemenarikan <i>game</i>	4	baik
3	kesesuaian misi-misi (perintah-perintah) dalam <i>game</i> dengan alur <i>game</i>	4	baik
4	kejelasan perintah (misi) dalam <i>game</i>	5	sangat baik
5	kejelasan petunjuk yang disediakan dalam <i>game</i>	5	sangat baik
6	kesesuaian alur <i>game</i> dengan soal-soal yang digunakan	4	baik
7	kesesuaian penggunaan <i>mapping</i> dengan alur <i>game</i>	4	baik
8	ketepatan penempatan pemain dan hal-hal yang harus dicari oleh pemain	4	baik
9	keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>	3	cukup
10	ketepatan pemilihan musik latar	4	baik
11	ketepatan animasi yang digunakan untuk jawaban benar	4	baik
12	ketepatan animasi yang digunakan untuk jawaban salah	4	baik
13	ketepatan animasi yang digunakan untuk misi selesai	4	baik
14	ketepatan pemilihan tokoh dengan alur dan tujuan <i>game</i> (sebagai <i>game</i> edukasi)	4	baik
jumlah		57	
rata-rata		4,07	baik

Hasil Validasi Sesudah Revisi oleh Ahli Media I (Nur Hadi W., M. Eng.)

dari Aspek Pemrograman *Game*

No.	Indikator	Skor	Kategori
15	tingkat interaktivitas siswa	4	baik
16	kemudahan berinteraksi dengan <i>game</i> edukasi	4	baik
17	kejelasan struktur navigasi	4	baik
18	efisiensi teks	5	sangat baik
19	efisiensi <i>mapping</i>	4	baik
jumlah		21	
rata-rata		4,20	baik

Hasil Validasi Sesudah Revisi oleh Ahli Media I (Nur Hadi W., M. Eng.)

dari Aspek (Side Product) Buku Panduan *Game*

No.	Indikator	Skor	Kategori
20	kesesuaian buku panduan dengan isi <i>game</i>	4	baik
21	kejelasan petunjuk dalam buku panduan <i>game</i>	4	baik
22	Ketepatan penggunaan bahasa dalam buku panduan <i>game</i>	4	baik
23	ketepatan penggunaan gambar	4	baik
jumlah		16	
rata-rata		4,00	baik

Hasil Validasi Sebelum Revisi oleh Ahli Media II (Dayu Bagus Permata) dari Aspek Tampilan *Game*

No.	Indikator	Skor	Kategori
1	kemudahan alur <i>game</i> untuk dimainkan siswa kelas IX SMP	4	baik
2	kemenarikan <i>game</i>	4	baik
3	kesesuaian misi-misi (perintah-perintah) dalam <i>game</i> dengan alur <i>game</i>	3	cukup
4	kejelasan perintah (misi) dalam <i>game</i>	5	sangat baik
5	kejelasan petunjuk yang disediakan dalam <i>game</i>	5	sangat baik
6	kesesuaian alur <i>game</i> dengan soal-soal yang digunakan	5	sangat baik
7	kesesuaian penggunaan <i>mapping</i> dengan alur <i>game</i>	4	baik
8	ketepatan penempatan pemain dan hal-hal yang harus dicari oleh pemain	3	cukup
9	kесerasian warna tulisan dengan <i>background</i>	4	baik
10	ketepatan pemilihan musik latar	3	cukup
11	ketepatan animasi yang digunakan untuk jawaban benar	4	baik
12	ketepatan animasi yang digunakan untuk jawaban salah	4	baik
13	ketepatan animasi yang digunakan untuk misi selesai	4	baik
14	ketepatan pemilihan tokoh dengan alur dan tujuan <i>game</i> (sebagai <i>game</i> edukasi)	3	cukup
jumlah		55	
rata-rata		3,92	baik

Hasil Validasi Sebelum Revisi oleh Ahli Media II (Dayu Bagus Permata)

dari Aspek Pemrograman *Game*

No.	Indikator	Skor	Kategori
15	tingkat interaktivitas siswa	5	sangat baik
16	kemudahan berinteraksi dengan <i>game</i> edukasi	4	baik
17	kejelasan struktur navigasi	3	cukup
18	efisiensi teks	3	cukup
19	efisiensi <i>mapping</i>	2	tidak baik
jumlah		17	
rata-rata		3,40	baik

Hasil Validasi Sebelum Revisi oleh Ahli Media II (Dayu Bagus Permata)

dari Aspek (Side Product) Buku Panduan *Game*

No.	Indikator	Skor	Kategori
20	kesesuaian buku panduan dengan isi <i>game</i>	5	sangat baik
21	kejelasan petunjuk dalam buku panduan <i>game</i>	4	baik
22	Ketepatan penggunaan bahasa dalam buku panduan <i>game</i>	4	baik
23	ketepatan penggunaan gambar	3	cukup
jumlah		16	
rata-rata		4,00	baik

Hasil Validasi Sesudah Revisi oleh Ahli Media II (Dayu Bagus Permata)

dari Aspek Tampilan *Game*

No.	Indikator	Skor	Kategori
1	kemudahan alur <i>game</i> untuk dimainkan siswa kelas IX SMP	5	sangat baik
2	kemenarikan <i>game</i>	5	sangat baik
3	kesesuaian misi-misi (perintah-perintah) dalam <i>game</i> dengan alur <i>game</i>	4	baik
4	kejelasan perintah (misi) dalam <i>game</i>	4	baik
5	kejelasan petunjuk yang disediakan dalam <i>game</i>	4	baik
6	kesesuaian alur <i>game</i> dengan soal-soal yang digunakan	3	cukup
7	kesesuaian penggunaan <i>mapping</i> dengan alur <i>game</i>	4	baik
8	ketepatan penempatan pemain dan hal-hal yang harus dicari oleh pemain	5	sangat baik
9	kесerasian warna tulisan dengan <i>background</i>	4	baik
10	ketepatan pemilihan musik latar	5	sangat baik
11	ketepatan animasi yang digunakan untuk jawaban benar	5	sangat baik
12	ketepatan animasi yang digunakan untuk jawaban salah	5	sangat baik
13	ketepatan animasi yang digunakan untuk misi selesai	5	sangat baik
14	ketepatan pemilihan tokoh dengan alur dan tujuan <i>game</i> (sebagai <i>game</i> edukasi)	4	baik
jumlah		62	
rata-rata		4,43	sangat baik

Hasil Validasi Sesudah Revisi oleh Ahli Media II (Dayu Bagus Permata)

dari Aspek Pemrograman *Game*

No.	Indikator	Skor	Kategori
15	tingkat interaktivitas siswa	5	sangat baik
16	kemudahan berinteraksi dengan <i>game</i> edukasi	5	sangat baik
17	kejelasan struktur navigasi	4	baik
18	efisiensi teks	4	baik
19	efisiensi <i>mapping</i>	5	sangat baik
jumlah		23	
rata-rata		4,60	sangat baik

Hasil Validasi Sesudah Revisi oleh Ahli Media II (Dayu Bagus Permata)

dari Aspek (Side Product) Buku Panduan *Game*

No.	Indikator	Skor	Kategori
20	kesesuaian buku panduan dengan isi <i>game</i>	5	sangat baik
21	kejelasan petunjuk dalam buku panduan <i>game</i>	4	baik
22	Ketepatan penggunaan bahasa dalam buku panduan <i>game</i>	4	baik
23	ketepatan penggunaan gambar	5	sangat baik
jumlah		18	
rata-rata		4,50	sangat baik

Tabel Konversi Skor Ideal ke dalam Nilai Skala Empat

Nilai	Skor	Perhitungan	Kriteria
4	$X_2 \geq M_i + 1,5. SD_i$	$4 \geq X \geq 3,25$	sangat baik
3	$M_i + 1,5. SD_i > X_2 \geq M_i$	$3,25 > X \geq 2,5$	baik
2	$M_i > X_2 \geq M_i - 1,5. Sdi$	$2,5 > X \geq 1,75$	tidak baik
1	$X_2 \leq M_i - 1,5. SD_i$	$1 \leq X < 1,75$	sangat tidak baik

1. Aspek Isi/Materi

Aspek	Siswa					Jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5		
1	4	3	4	4	4	19	3,8
2	3	3	4	4	3	17	3,4
3	3	3	4	3	4	17	3,4
4	3	3	3	4	3	16	3,2
5	3	3	3	3	4	16	3,2
jumlah	16	15	18	18	18	85	17
rata-rata							3,4

2. Aspek Pembelajaran

Aspek	Siswa					Jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5		
6	4	4	4	2	4	18	3,6
7	4	4	4	3	4	19	3,8
8	4	4	4	3	4	19	3,8
9	4	4	4	3	4	19	3,8
10	4	4	4	2	4	18	3,6
jumlah	20	20	20	13	20	93	18,6
rata-rata							3,72

3. Aspek Spesifikasi dan Tampilan *Game* Edukasi

Aspek	Siswa					Jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5		
11	4	4	4	4	4	20	4
12	3	3	3	4	4	17	3,4
13	3	3	3	4	4	17	3,4
14	4	3	3	4	4	18	3,6
15	4	4	4	4	4	20	4
16	4	3	4	4	4	19	3,8
17	4	4	4	2	4	18	3,6
18	4	4	3	4	4	19	3,8
19	3	3	3	2	4	15	3
jumlah	33	31	31	32	36	163	32,6
rata-rata							3,62

Hasil Validasi oleh Pengguna pada Tahap I dari Aspek Isi/Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Rata-rata Skor	Kategori
1	soal-soal yang digunakan dalam <i>game</i> sesuai dengan materi belajar menyunting (ejaan, diksi, dan kalimat) yang diajarkan di sekolah	3,8	sangat baik
2	soal dirumuskan dengan jelas (tidak membingungkan atau menimbulkan penafsiran ganda)	3,4	sangat baik
3	soal-soal yang digunakan dalam <i>game</i> mudah	3,4	sangat baik
4	soal-soal yang digunakan dalam <i>game</i> sulit	3,2	baik
5	bahasa dalam soal yang digunakan dalam <i>game</i> mudah untuk dipahami	3,2	baik
jumlah		17	
rata-rata keseluruhan		3,4	sangat baik

Hasil Validasi oleh Pengguna pada Tahap I dari Aspek Pembelajaran

No.	Aspek yang Dinilai	Rata-rata Skor	Kategori
6	<i>Game Indonesius</i> membuat materi pembelajaran menyunting (ejaan, diksi, dan kalimat) menjadi lebih mudah dipelajari	3,6	sangat baik
7	<i>Game Indonesius</i> membuat pembelajaran menyunting (ejaan, diksi, dan kalimat) menjadi lebih menarik	3,8	sangat baik
8	<i>Game Indonesius</i> membantu proses pembelajaran menyunting (ejaan, diksi, dan kalimat)	3,8	sangat baik
9	<i>Game Indonesius</i> meningkatkan motivasi belajar materi menyunting (ejaan, diksi, dan kalimat)	3,8	sangat baik
10	<i>Game Indonesius</i> nyaman digunakan sebagai media pembelajaran	3,6	sangat baik
jumlah		18,6	
rata-rata keseluruhan		3,72	sangat baik

Hasil Validasi oleh Pengguna pada Tahap I dari Aspek Spesifikasi dan Tampilan *Game* Edukasi

No.	Aspek yang Dinilai	Rata-rata Skor	Kategori
11	tulisan dalam <i>game</i> jelas untuk dibaca	4	sangat baik
12	petunjuk penyelesaian misi dalam <i>game</i> jelas	3,4	sangat baik
13	perintah-perintah dalam <i>game</i> jelas	3,4	sangat baik
14	petunjuk penggunaan jelas	3,6	sangat baik
15	pemilihan bagian <i>game</i> yang akan dimainkan mudah	4	sangat baik
16	musik latar yang digunakan dalam <i>game</i> tepat	3,8	sangat baik
17	animasi yang digunakan dalam <i>game</i> menarik	3,6	sangat baik
18	<i>Game Indonesius</i> mudah untuk dimainkan	3,8	sangat baik
19	durasi <i>game</i> cukup	3	baik
Jumlah		32,6	
rata-rata keseluruhan		3,62	sangat baik

Hasil Validasi oleh Pengguna pada Tahap II dari Aspek Isi/Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Rata-rata Skor	Kategori
1	soal-soal yang digunakan dalam <i>game</i> sesuai dengan materi belajar menyunting (ejaan, diksi, dan kalimat) yang diajarkan di sekolah	4	sangat baik
3	soal dirumuskan dengan jelas (tidak membingungkan atau menimbulkan penafsiran ganda)	3,48	sangat baik
3	soal-soal yang digunakan dalam <i>game</i> mudah	3,35	sangat baik
4	soal-soal yang digunakan dalam <i>game</i> sulit	2,84	baik
5	bahasa dalam soal yang digunakan dalam <i>game</i> mudah untuk dipahami	3,97	sangat baik
jumlah		17,65	
rata-rata keseluruhan		3,53	sangat baik

Hasil Validasi oleh Pengguna pada Tahap II dari Aspek Pembelajaran

No.	Aspek yang Dinilai	Rata-rata Skor	Kategori
6	<i>Game Indonesius</i> membuat materi pembelajaran menyunting (ejaan, diksi, dan kalimat) menjadi lebih mudah dipelajari	3,90	sangat baik
7	<i>Game Indonesius</i> membuat pembelajaran menyunting (ejaan, diksi, dan kalimat) menjadi lebih menarik	4	sangat baik
8	<i>Game Indonesius</i> membantu proses pembelajaran menyunting (ejaan, diksi, dan kalimat)	4	sangat baik
9	<i>Game Indonesius</i> meningkatkan motivasi belajar materi menyunting (ejaan, diksi, dan kalimat)	4	sangat baik
10	<i>Game Indonesius</i> nyaman digunakan sebagai media pembelajaran	3,81	sangat baik
jumlah		19,71	
rata-rata keseluruhan		3,94	sangat baik

Hasil Validasi oleh Pengguna pada Tahap II dari Aspek Spesifikasi dan Tampilan *Game* Edukasi

No.	Aspek yang Dinilai	Rata-rata Skor	Kategori
11	tulisan dalam <i>game</i> jelas untuk dibaca	3,97	sangat baik
13	petunjuk penyelesaian misi dalam <i>game</i> jelas	3,84	sangat baik
13	perintah-perintah dalam <i>game</i> jelas	3,90	sangat baik
14	petunjuk penggunaan jelas	3,94	sangat baik
15	pemilihan bagian <i>game</i> yang akan dimainkan mudah	3,90	sangat baik
16	musik latar yang digunakan dalam <i>game</i> tepat	3,87	sangat baik
17	animasi yang digunakan dalam <i>game</i> menarik	3,87	sangat baik
18	<i>Game Indonesius</i> mudah untuk dimainkan	3,87	sangat baik
19	durasi <i>game</i> cukup	3,34	sangat baik
Jumlah		34,55	
rata-rata keseluruhan		3,84	sangat baik

Analisis Data Hasil Validasi Pengguna Tahap II

1. Aspek Isi/Materi

Aspek	Siswa																															Jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31		
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	124	4
2	3	3	4	4	4	4	2	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	108	3,48
3	4	3	4	4	3	4	4	2	4	4	2	3	3	3	4	3	3	3	4	3	2	3	4	3	3	4	4	4	4	2	4	104	3,35
4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	2	2	3	3	2	3	4	3	3	4	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	88	2,84
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	123	3,97
Jumlah	18	17	19	19	18	19	16	16	19	19	17	17	16	18	19	16	18	19	19	17	16	16	17	16	18	19	18	19	18	16	19	547	17,65
Rata-rata																																3,53	

2. Aspek Pembelajaran

[illegible]

3. Aspek Spesifikasi dan Tampilan *Game* Edukasi

[illegible]

Lampiran 10

Pedoman dan Hasil Wawancara

PEDOMAN WAWANCARA GURU

1. Apakah materi menyunting karangan diajarkan pada siswa kelas IX?
2. Bagaimanakah proses pembelajaran menyunting karangan yang dilaksanakan selama ini?
3. Bagaimanakah materi ejaan Bapak/Ibu sampaikan kepada siswa ketika proses menyunting karangan tersebut?
4. Menurut Bapak/Ibu, apakah seluruh komponen ejaan, seperti pemakaian huruf, penggunaan tanda baca, penulisan kata, dan unsur serapan, penting untuk disampaikan kepada siswa?
5. Menurut Bapak/Ibu, apakah seluruh materi diksi, seperti sinonim, antonim, kata denotasi, dan kata konotasi, homofon, homograf, homonim, polisemi, penting untuk disampaikan kepada siswa?
6. Menurut Bapak/Ibu, apakah materi kalimat efektif penting untuk disampaikan kepada siswa?
7. Apakah siswa melakukan praktik penyuntingan karangan?
8. Bahan ajar apakah yang Bapak/Ibu gunakan untuk menyampaikan materi ejaan, diksi, dan kalimat efektif kepada siswa?
9. Menurut Bapak/Ibu, apakah edukasi untuk pembelajaran materi menyunting ini perlu untuk dikembangkan?
10. Apakah Bapak/Ibu pernah mengembangkan bahan ajar sendiri?

LEMBAR EVALUASI GAME EDUKASI INDONESIUS

PEDOMAN WAWANCARA GURU

Sebelum diadakan wawancara, peneliti harus memastikan bahwa guru telah mengetahui isi dan cara kerja game IndoneSius yang dikembangkan. Hal-hal yang ditanyakan sebagai berikut:

1. Apakah media yang dikembangkan mudah untuk digunakan?
2. Apa sajakah kendala yang Bapak temui ketika mengoperasikan media ini?
3. Apakah media yang saya kembangkan ini menarik?
4. Apakah waktu yang disediakan untuk memainkan game mencukupi?
5. Apakah alur cerita game menarik?
6. Apakah ekspresi benar/salah dalam proses pengerjaan latihan dapat memotivasi siswa?
7. Apakah penjelasan melalui prolog membantu siswa dalam memahami petunjuk penyelesaian misi?
8. Apakah media yang dikembangkan dapat bermanfaat bagi siswa dalam mempelajari materi EYD, diksi, dan kalimat efektif dalam pembelajaran menyunting karangan?
9. Apakah Bapak tertarik untuk memanfaatkan media ini dalam mengajarkan materi EYD, diksi, dan kalimat efektif dalam pembelajaran menyunting karangan?
10. Apakah kekurangan dalam media yang dikembangkan?

LEMBAR EVALUASI GAME EDUKASI INDONESIUS

PEDOMAN WAWANCARA SISWA

Sebelum diadakan wawancara, peneliti harus memastikan bahwa siswa telah mengetahui isi dan cara kerja game IndoneSius yang dikembangkan. Hal-hal yang ditanyakan sebagai berikut:

No. Pertanyaan

1. Apakah media yang dikembangkan mudah untuk digunakan?
2. Apa sajakah kendala yang Anda temui ketika mengoperasikan media ini?
3. Apakah media yang saya kembangkan ini menarik?
4. Apakah waktu yang disediakan untuk mengerjakan mencukupi?
5. Apakah alur cerita game menarik?
6. Apakah ekspresi benar/salah dalam proses bermain game dapat memotivasi Anda untuk memainkannya lebih teliti?
7. Apakah media ini membantu Anda dalam memahami materi EYD, diksi, dan kalimat efektif dalam pembelajaran menyunting karangan dengan baik?
8. Apakah media yang dikembangkan dapat bermanfaat bagi Anda dalam mempelajari materi EYD, diksi, dan kalimat efektif dalam pembelajaran menyunting karangan?
9. Apakah Anda tertarik untuk memanfaatkan media ini dalam mempelajari materi EYD, diksi, dan kalimat efektif dalam pembelajaran menyunting karangan?
10. Apakah kekurangan dalam media yang dikembangkan?

Hasil Wawancara Guru

Nama Guru : Dwi Astuti, S.Pd.

Instansi : SMP N 1 Kertek, Wonosobo

Waktu : September 2012

Pembelajaran menyunting karangan diajarkan pada siswa kelas IX pada semester gasal. Pada pembelajaran menyunting karangan selama ini, siswa diminta untuk mengerjakan soal menyunting karangan di lembar kerja siswa (LKS) atau siswa diminta menyunting karangan yang ditulis oleh temannya. Guru menyampaikan beberapa komponen dalam proses penyuntingan, seperti penggunaan huruf kapital, penggunaan huruf miring, penggunaan tanda baca, penggunaan diksi yang tepat, dan penggunaan kalimat efektif secara klasikal di dalam kelas.

Guru tidak menyampaikan secara khusus materi mengenai penggunaan ejaan yang berupa pemenggalan kata, penulisan kata majemuk, dan penulisan kata serapan padahal materi-materi tersebut juga penting untuk dipelajari dalam proses pembelajaran menyunting karangan dan soal-soal mengenai materi tersebut kadang keluar di ujian nasional.

Guru menyampaikan bahwa materi diksi, seperti , seperti sinonim, antonim, kata denotasi, dan kata konotasi, homofon, homograf, homonim, polisemi, tidak begitu penting untuk disampaikan kepada siswa karena soal-soal mengenai materi tersebut kemungkinan tidak keluar di ujian nasional (tidak ada pada SKL UN).

Penggunaan kalimat efektif penting dipelajari oleh siswa karena materi ini sering keluar di ujian nasional. Selain itu, penggunaan kalimat efektif juga masih kurang diterapkan oleh siswa sehingga pembelajaran materi ini perlu ditekankan.

Siswa kadang melakukan praktik penyuntingan. Bahan ajar yang sering digunakan oleh guru adalah buku pegangan guru dari beberapa penerbit dan lembar kerja siswa. Media game edukasi yang berisi soal latihan menyunting karangan ini didukung sepenuhnya oleh guru bahasa Indonesia karena dinilai bermanfaat dan belum pernah ada sebelumnya. Guru belum pernah mencoba mengembangkan bahan ajar materi menyunting karangan.

Hasil Wawancara Guru setelah Pelaksanaan Uji Coba

- Peneliti : Apakah media yang dikembangkan mudah untuk digunakan?
- Guru : Menurut saya, media ini mudah digunakan, instruksinya jelas.
- Peneliti : Apa sajakah kendala yang Bapak temui ketika mengoperasikan media ini?
- Guru : Kendala yang ditemui saat mengoperasikan game ini ada pada saat proses penginstalan, mungkin sebaiknya game ini diatur agar bisa digunakan tanpa harus menginstal terlebih dahulu.
- Peneliti : Apakah media yang saya kembangkan ini menarik?
- Guru : Iya. Media yang Anda kembangkan menarik.
- Peneliti : Apakah waktu yang disediakan untuk memainkan game mencukupi?
- Guru : Kalau dimainkan pada jam pelajaran, waktunya tidak mencukupi.
- Peneliti : Apakah alur cerita game menarik?
- Guru : Iya. Alur game menarik. Mungkin sebaiknya tantangannya dibuat lebih sesuai dengan pembelajaran bahasa, tidak hanya mencari kambing atau raksasa.
- Peneliti : Apakah animasi benar/salah dalam proses pengerjaan latihan dapat memotivasi siswa?
- Guru : Iya. Animasi benar/salah dalam proses bermain dapat memotivasi siswa.
- Peneliti : Apakah penjelasan melalui prolog membantu siswa dalam memahami petunjuk penyelesaian misi?
- Guru : Iya. Penjelasan dalam prolog membantu siswa dalam menyelesaikan misi. Tanpa penjelasan sebelumnya tentu siswa akan mengalami kesulitan.

- Peneliti : Apakah media yang dikembangkan dapat bermanfaat bagi siswa dalam mempelajari materi EYD, diksi, dan kalimat efektif dalam pembelajaran menyunting karangan?
- Guru : Iya.
- Peneliti : Apakah Ibu tertarik untuk memanfaatkan media ini dalam mengajarkan materi EYD, diksi, dan kalimat efektif dalam pembelajaran menyunting karangan?
- Guru : Iya. Saya tertarik memanfaatkan media ini dalam mengajarkan materi menyunting karangan.
- Peneliti : Apakah kekurangan dalam media yang dikembangkan?
- Guru : Kekurangan media ini antara lain, soal-soal yang digunakan dalam media ini tidak sepenuhnya sesuai dengan SKL UN, durasi permainan lama sehingga tidak bisa dimainkan semua dalam sekali pertemuan.

Hasil Wawancara Siswa setelah Pelaksanaan Uji Coba

- Peneliti : Apakah media yang dikembangkan mudah untuk digunakan?
- Siswa : Iya. Media ini mudah digunakan dan menyenangkan.
- Peneliti : Apa sajakah kendala yang Anda temui ketika mengoperasikan media ini?
- Siswa : Saya merasa kesulitan saat menginstal game, selain itu ada kemacetan saat memainkannya.
- Peneliti : Apakah media yang saya kembangkan ini menarik?
- Siswa : Iya. Game ini menarik dan membuat saya penasaran.
- Peneliti : Apakah waktu yang disediakan untuk mengerjakan mencukupi?
- Siswa : Waktunya kurang untuk menyelesaikan semua misi.
- Peneliti : Apakah alur cerita game menarik?
- Siswa : Iya. Alur menarik dan tidak membosankan.
- Peneliti : Apakah animasi benar/salah dalam proses bermain game dapat memotivasi Anda untuk memainkannya lebih teliti?
- Siswa : Iya.
- Peneliti : Apakah media ini membantu Anda dalam memahami materi EYD, diksi, dan kalimat efektif dalam pembelajaran menyunting karangan dengan baik?
- Siswa : Iya. Game ini membuat saya semakin mudah belajar materi menyunting karangan. Belajar menjadi lebih menyenangkan.
- Peneliti : Apakah media yang dikembangkan dapat bermanfaat bagi Anda dalam mempelajari materi EYD, diksi, dan kalimat efektif dalam pembelajaran menyunting karangan?
- Siswa : Iya.
- Peneliti : Apakah Anda tertarik untuk memanfaatkan media ini dalam mempelajari materi materi EYD, diksi, dan kalimat efektif dalam pembelajaran menyunting karangan?

Siswa : Iya. Saya tertarik memanfaatkan media ini dalam belajar menyunting karangan.

Peneliti : Apakah kekurangan dalam media yang dikembangkan?

Siswa : Pertanyaannya terlalu banyak dan bentuk soalnya hanya angka dan kata saja.

Lampiran 11

Surat Keterangan Validasi

dan Surat Izin Penelitian

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Beniati Lestyarini, S.Pd.
NIP : 19827605 200812 2 002
instansi : Universitas Negeri Yogyakarta

telah memberikan penilaian dan masukan terhadap soal-soal dalam produk *game IndoneSius* untuk penelitian yang berjudul **“Pemanfaatan Role Playing Game (RPG) Maker XP sebagai Media Pembelajaran Soal-soal Menyunting Bahasa untuk Meningkatkan Kemampuan Menyunting Bahasa Siswa Kelas IX Sekolah Menengah Pertama”** oleh peneliti:

nama : Wahyu Nur Sufiyati
NIM : 08201241038
jurusan : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
fakultas : Bahasa dan Seni.

Setelah memperhatikan produk berupa *game* pembelajaran maka masukan untuk peneliti adalah seperti yang tercantum pada lampiran.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan semestinya.

Yogyakarta, September 2012

Yang Menyatakan,



Beniati Lestyarini, S.Pd.

NIP 19827605 200812 2 002

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Dwi Astuti, S.Pd.
NIP : 19621029 198302 2 003
instansi : SMP N 1 Kertek

telah memberikan penilaian dan masukan terhadap produk *game IndoneSius* untuk penelitian yang berjudul **“Pemanfaatan Role Playing Game (RPG) Maker XP sebagai Media Pembelajaran Soal-soal Menyunting Bahasa untuk Meningkatkan Kemampuan Menyunting Bahasa Siswa Kelas IX Sekolah Menengah Pertama”** oleh peneliti:

nama : Wahyu Nur Sufiyati
NIM : 08201241038
jurusan : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
fakultas : Bahasa dan Seni.

Setelah memperhatikan produk berupa *game* pembelajaran maka masukan untuk peneliti adalah seperti yang tercantum pada lampiran.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan semestinya.

Wonosobo, September 2012

Yang Menyatakan,



Dwi Astuti, S.Pd.

NIP 19621029 198302 2 003

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Nur Hadi W, M.Eng.
NIP : 19780119 200312 1 002
instansi : Universitas Negeri Yogyakarta

telah memberikan penilaian dan masukan terhadap produk *game IndoneSius* untuk penelitian yang berjudul **“Pemanfaatan *Role Playing Game (RPG) Maker XP* sebagai Media Pembelajaran Soal-soal Menyunting Bahasa untuk Meningkatkan Kemampuan Menyunting Bahasa Siswa Kelas IX Sekolah Menengah Pertama”** oleh peneliti:

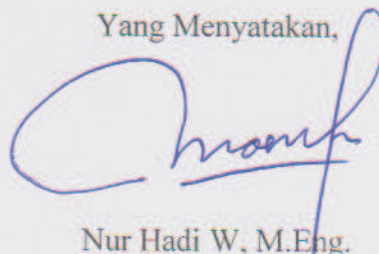
nama : Wahyu Nur Sufiyati
NIM : 08201241038
jurusan : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
fakultas : Bahasa dan Seni.

Setelah memperhatikan produk berupa *game* pembelajaran maka masukan untuk peneliti adalah seperti yang tercantum pada lampiran.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan semestinya.

Yogyakarta, 27 September 2012

Yang Menyatakan,



Nur Hadi W, M.Eng.

NIP 19780119 200312 1 002

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Dayu Bagus Permata

instansi : RPG Maker ID

telah memberikan penilaian dan masukan terhadap produk *game IndoneSius* untuk penelitian yang berjudul **“Pemanfaatan Role Playing Game (RPG) Maker XP sebagai Media Pembelajaran Soal-soal Menyunting Bahasa untuk Meningkatkan Kemampuan Menyunting Bahasa Siswa Kelas IX Sekolah Menengah Pertama”** oleh peneliti:

nama : Wahyu Nur Sufiyati

NIM : 08201241038

jurusan : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

fakultas : Bahasa dan Seni.

Setelah memperhatikan produk berupa *game* pembelajaran maka masukan untuk peneliti adalah seperti yang tercantum pada lampiran.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan semestinya.

Yogyakarta, September 2012

Yang Menyatakan,



DAYU BAGUS PERMATA



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

FRM/FBS/33-01
10 Jan 2011

18 Juli 2012

Nomor : 932e/UN.34.12/PP/VII/2012
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth.
Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta
c.q. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Sekretariat Daerah Provinsi DIY
Kompleks Kepatihan-Danurejan, Yogyakarta 55213

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud akan mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul :

Pemanfaatan Role Playing Game (RPG) Maker XP sebagai Media Pembelajaran Latihan Soal Menyunting Ejaan Karangan untuk Meningkatkan Kemampuan Menyunting Ejaan Karangan Siswa Kelas IX Sekolah Menengah Pertama

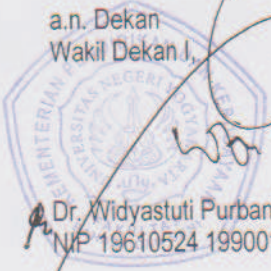
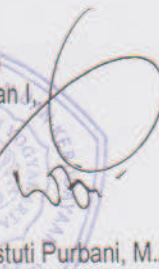
Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : WAHYU NUR SUFIYATI
NIM : 08201241038
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Waktu Pelaksanaan : Juli – Agustus 2012
Lokasi Penelitian : SMP Negeri 1 Kertek Wonosobo

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan I,



Dr. Widyastuti Purbani, M.A.
NIP 19610524 199001 2 001

Tembusan:
Kepala SMP Negeri 1 Kertek Wonosobo



PEMERINTAH PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

Yogyakarta, 30 Juli 2012

Nomor : 070/6999/V/07/2012

Perihal : Ijin Penelitian

Kepada Yth.
Gubernur Provinsi Jawa Tengah
Cq. Bakesbangpol dan Linmas
di -
Tempat

Menunjuk Surat :

Dari : Dekan Fak. Bahasa dan Seni UNY
Nomor : 932E/UN34.12/PP/VII/2012
Tanggal : 18 JULI 2012
Perihal : Ijin Penelitian

Setelah mempelajari proposal/desain riset/usulan penelitian yang diajukan, maka dapat diberikan surat keterangan untuk melaksanakan penelitian kepada

Nama : WAHYU NUR SUFIYATI
NIM / NIP : 08201241038
Alamat : KARANGMALANG YOGYAKARTA
Judul : PEMANFAATAN ROLE PLAYING GAME (RPG) MAKER XP SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN LATIHAN SOAL MENYUNTING EJAAN KARANGAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYUNTING EJAAN KARANGAN SISWA KELAS IX SEKOLAH MENENGAH PERTAMA.
Lokasi : - Kota/Kab. WONOSOBO Prov. JAWA TENGAH
Waktu : Mulai Tanggal 30 Juli 2012 s/d 30 Oktober 2012

Peneliti berkewajiban menghormati dan menaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah penelitian.

Kemudian harap menjadi maklum

A.n Sekretaris Daerah
Asisten Perekonomian dan Pembangunan
Kepala Biro Administrasi Pembangunan


Ir. Joko Wuryentoro, M.Si
NIP. 19580108 198603 1 011

Tembusan :

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Dekan Fak. Bahasa dan Seni UNY
3. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
BADAN KESATUAN BANGSA, POLITIK DAN PERLINDUNGAN MASYARAKAT

Jl. A. YANI NO. 160 TELP. (024) 8454990 FAX. (024) 8414205, 8313122
SEMARANG - 50136

SURAT REKOMENDASI SURVEY / RISET

Nomor : 070 / 1875 / 2012

- I. DASAR : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia. Nomor 64 Tahun 2011. Tanggal 20 Desember 2011.
2. Surat Edaran Gubernur Jawa Tengah. Nomor 070 / 265 / 2004. Tanggal 20 Februari 2004.
- II. MEMBACA : Surat dari Gubernur DIY. Nomor 070 / 6999 / V / 07 / 2012. Tanggal 30 Juli 2012.
- III. Pada Prinsipnya kami TIDAK KEBERATAN / Dapat Menerima atas Pelaksanaan Penelitian / Survey di Kabupaten Wonosobo.
- IV. Yang dilaksanakan oleh
- | | |
|---------------------|--|
| 1. Nama | : WAHYU NUR SUFIYATI. |
| 2. Kebangsaan | : Indonesia. |
| 3. Alamat | : Karangmalang Yogyakarta. |
| 4. Pekerjaan | : Mahasiswa. |
| 5. Penanggung Jawab | : Prof. Dr. Suhardi. |
| 6. Judul Penelitian | : Pemanfaatan Role Playing Game (RPG) Maker XP Sebagai Media Pembelajaran Latihan Soal Menyunting Ejaan Karangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyunting Ejaan Karangan Siswa Kelas IX Sekolah Menengah Pertama. |
- Lokasi : Kabupaten Wonosobo.

V. KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

1. Sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat Setempat / Lembaga Swasta yang akan dijadikan obyek lokasi untuk mendapatkan petunjuk seperlunya dengan menunjukkan Surat Pemberitahuan ini.
2. Pelaksanaan survey / riset tidak disalah gunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan. Untuk penelitian yang mendapat dukungan dana dari sponsor baik dari dalam negeri maupun luar negeri, agar dijelaskan pada saat mengajukan perijinan. Tidak membahas

masalah Politik dan / atau agama yang dapat menimbulkan terganggunya stabilitas keamanan dan ketertiban.

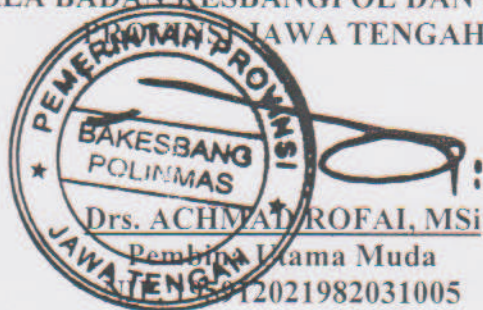
3. Surat Rekomendasi dapat dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang Surat Rekomendasi ini tidak mentaati / mengindahkan peraturan yang berlaku atau obyek penelitian menolak untuk menerima Peneliti.
4. Setelah survey / riset selesai, supaya menyerahkan hasilnya kepada Badan Kesbangpol Dan Linmas Provinsi Jawa Tengah.

VI.. Surat Rekomendasi Penelitian / Riset ini berlaku dari :
Agustus s.d November 2012.

VII. Demikian harap menjadikan perhatian dan maklum.

Semarang, 01 Agustus 2012

an. GUBERNUR JAWA TENGAH
KEPALA BADAN KESBANGPOL DAN LINMAS
JAWA TENGAH





PEMERINTAH KABUPATEN WONOSOBO
KANTOR KESBANG POL DAN LINMAS
Jalan Pemuda Nomor 6 Telp. (0286) 321483 Kode Pos. 56311
WONOSOBO

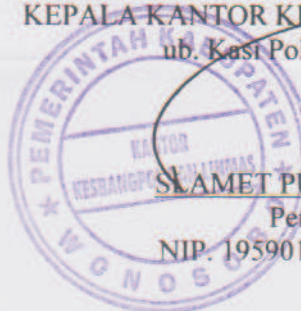
SURAT REKOMENDASI SURVEY/RISET.

Nomor : 070 / 177 / IX / 2012

- I. DASAR : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia No. 64 Tahun 2011
Tanggal 20 Desember 2011.
2. Surat Edaran Gubernur Jawa Tengah Nomor : 070 / 265 / 2004, tanggal 20 Februari 2004
- II. MEMBACA : Surat dari Ka Badan Kesbang Pol dan Linmas Prov Jateng Nomor : 070/1875/2012.
Tanggal 1 Agustus 2012.
- III. Pada prinsipnya kami TIDAK KEBERATAN/dapat menerima atas pelaksanaan penelitian/Pengambilan Data /Survey di Wilayah Kabupaten Wonosobo.
- IV. Yang dilaksanakan oleh :
1. Nama : WAHYU NUR SUFIYATI
 2. Kebangsaan : Indonesia.
 3. Alamat : Wironalan Rt/Rw.01/09 Ds/Kel. Suren Gede Kecamatan Kertek.
 4. Pekerjaan : Mahasiswa
 5. Penanggung Jawab : Prof. Dr. Suhardi.
 6. Judul Penelitian : “ PEMANFAATAN ROLE-PLAYING GAME (RPG) MAKER XP
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN LATIHAN SOAL
MENYUNTING EJAAN KARANGAN UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENYUNTING EJAAN KARANGAN SISWA KELAS
IX SEKOLAH MENENGAH PERTAMA “
 7. Lokasi : SMP N I Kertek, Wonosobo.
- V. KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :
1. Sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu melaporkan kepada pejabat setempat/lembaga swasta yang akan dijadikan obyek lokasi untuk mendapatkan petunjuk seperlunya dengan menunjukkan Surat Pemberitahuan ini.
 2. Pelaksanaan survey/riset tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan. Untuk penelitian yang mendapat dukungan dana dari sponsor baik dari dalam negeri maupun luar negeri, agar dijelaskan pada saat mengajukan perijinan. Tidak membahas masalah politik dan atau agama yang dapat menimbulkan terganggunya stabilitas keamanan dan ketertiban.
 3. Surat Rekomendasi dapat dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang surat rekomendasi ini tidak mentaati/mengindahkan peraturan yang berlaku atau obyek penelitian menolak untuk menerima Peneliti.
 4. Setelah survey/Riset selesai, agar menyerahkan hasilnya kepada Bupati Wonosobo Cq. Kakan Kesbang Pol dan Linmas Kabupaten Wonosobo.
 5. Surat Rekomendasi Penelitian/Riset ini berlaku dari : **Agustus s/d November 2012.**
 6. Demikian harap menjadikan perhatian dan maklum.

Wonosobo, 6 September 2012.

an. BUPATI WONOSOBO
KEPALA KANTOR KESBANGPOL DAN LINMAS
Kab. Kasi Politik Dalam Negeri



SLAMET PURWANTO, S.Sos.

Penata Tk. I

NIP. 195901113 198501 1 001

Tembusan : Kepada Yth.

1. Bupati Wonosobo (sebagai laporan) ;
2. Kepala Bappeda Kabupaten Wonosobo ;
3. Dekan Fak Bahasa dan Seni UNY ;
4. Yang bersangkutan ;
5. Pertinggal.



PEMERINTAH KABUPATEN WONOSOBO
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA

Jalan S Parman 8 B Wonosobo Telepon (0286) 321078/324536

WONOSOBO - 56311

Wonosobo, 7 September 2012

Nomor : 421.4/4209/2012

Lamp : -

Perihal : Ijin Penelitian

Kepada Yth.

Kepala SMP N 1 Kertek

di

WONOSOBO

Berdasarkan surat dari Kesbang Pol dan Linmas Kabupaten Wonosobo, Nomor: 070/177/IX/2012, Perihal: Rekomendasi/ Permohonan Izin Survey Penelitian di SMP Negeri 1 Kertek Kabupaten Wonosobo, dalam rangka penyusunan tugas akhir/ Skripsi :

Nama : **WAHYU NUR SUFIYATI**
Nim : 08201241038
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas : Bahasa dan Seni UNY
Judul Penelitian : **"Pemanfaatan Role-Playing Game (RPG) Maker XP Sebagai Media Pembelajaran Latihan Soal Menyunting Ejaan Karangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyunting Ejaan Karangan Siswa Kelas IX Sekolah Menengah Pertama"**

Pada prinsipnya kami Kepala Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kabupaten Wonosobo **tidak keberatan**, dengan catatan :

1. Sekolah/ lembaga yang bersangkutan tidak keberatan,
2. Tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar,
3. Tidak ada unsur paksaan,
4. Tidak memungut biaya/ sumbangan berupa apapun,
5. Hasil penelitian tidak boleh disajikan di media massa,
6. Melaporkan hasil penelitian secara tertulis kepada Kepala Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kabupaten Wonosobo setelah selesai mengadakan penelitian/ riset,
7. Wajib mentaati peraturan, tata tertib dan norma-norma yang berlaku.

Demikian atas perhatian dan kerjasama yang baik, disampaikan terima kasih.

An. Kepala

Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga

Kabupaten Wonosobo

Sekretaris



Dra. SITI MURYANAH, M.Si

NIP.19631109 199003 2 002

Tembusan :

1. Yang bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN WONOSOBO
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SMP NEGERI 1 KERTEK

Alamat : Karangluhur, Kertek, Wonosobo Telp. (0286) 329157

Web : www.smpn1kertek-wnsb.sch.id

E-Mail : spensaker_krt@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.5 / 621-1 / 2012

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Drs. LUDIYATNO, M.M**
NIP : 19650801 198803 1 014
Pangkat / Golongan : Pembina, IV/a
Jabatan : Kepala SMP Negeri 1 Kertek

Menerangkan bahwa :

Nama : WAHYU NUR SUFIYATI
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta
NIM : 08201241038
Jurusan : Bahasa dan Seni
Judul Penelitian : **" PEMANFAATAN ROLE PLAYING GAME (RPG)
MAKER XP SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
LATIHAN SOAL MENYUNTING EJAAN KARANGAN
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MENYUNTING EJAAN KARANGAN SISWA KELAS IX
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA"**

Benar-benar telah melakukan penelitian di SMP Negeri 1 Kertek pada bulan Agustus s/d September 2012

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.



Kertek, 14 September 2012
KEPALA SEKOLAH

Drs. LUDIYATNO, M.M
NIP 19650801 198803 1 014

Lampiran 12

Dokumentasi Penelitian



Dayu Bagus Permata
sedang memeriksa
game IndoneSius



Dayu Bagus Permata
sedang mengisi
lembar penilaian *game*
IndoneSius



Dayu Bagus Permata
sedang mengisi
lembar penilaian *game*
IndoneSius



Wawancara peneliti dengan salah satu kelas IX H



Siswa kelas IX H saat pelaksanaan validasi pengguna tahap kedua



Siswa kelas IX H saat pelaksanaan validasi pengguna tahap kedua



Siswa kelas IX H saat pelaksanaan validasi pengguna tahap kedua



Salah seorang siswa sedang mengisi lembar penilaian *game IndoneSius*



Salah seorang siswa sedang mengisi presensi validasi pengguna